08 239 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

E3 2017

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

СОЛДАТ ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА РОДИНУ

METRO EXODUS
ПРОЧЬ ИЗ ПОДЗЕМЕЛИЙ

BEYOND GOOD & EVIL 2
ОБЕЗЬЯНА СВИНЬЕ НЕ ТОВАРИЩ

SPIDER-MAN
ЯРКИЙ АНОНС ОТ SONY

RIME • GOD OF WAR • ASSASSIN'S CREED: ORIGINS • STAR WARS BATTLEFRONT 2 • A WAY OUT
DESTINY 2 • SKULL AND BONES • CALL OF DUTY: WWII • FORTNITE • NEED FOR SPEED: PAYBACK
FORZA MOTORSPORT 7 • SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE • ARMS • SEA OF THIEVES
SUPER MARIO ODYSSEY • DIRT 4 • PATHFINDER: KINGMAKER • SPIDER-MAN • THE EVIL WITHIN 2
DAYS GONE • LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM • FAR CRY 5 • TEKKEN 7 • ANTHEM • STRAFE

9 771560 258026 17008
ИГРОМЕДИА

18+

ИГРОМАНИЯ

twitch

2.0

Харизматичные ведущие

•••

Тематические трансляции

•••

Утреннее шоу каждый будний день!

•••

Призы и бонусы для подписчиков

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Е3 для нас всегда наступает внезапно, как зима для работников коммунальных служб. Ну, то есть все знают, что она наступит вот-вот, готовятся: собирают документы на выезд, продумывают маршрут, раздают указания. И вот она – американская виза, вот договорились с партнерами, что в каком порядке смотреть… ОЙ, ВЫЛЕТ-ТО УЖЕ ЗАВТРА! И тут же всплывает десять тысяч мелких организационных моментов, что-то срывается и передвигается, на любимые шорты посажено пятно, а вредные работники аэропорта не хотят отдавать багаж. И в таком режиме – несколько дней. Инсайдерские заметки с эксклюзивных показов игр частенько рождаются на мобильных телефонах во время пятнадцатиминутных перерывов на чай и тут же (или как интернет поймается) отсылаются следующему звену, ведь в это время на родной земле круглосуточно гудит взбудораженный улей новостного отдела, перерабатывая нектар инфоповодов в сладкий мед новостей.

И это только верхушка айсберга. Десятки людей трудятся несколько дней подряд, для того чтобы читатели «Игромании» имели самое полное и оперативное освещение важнейшего игрового события. А потом наступает главный ад – выловить из всего этого океана информации самое ценное и интересное, чтобы уместить максимум информации в отнюдь не резиновом пространстве журнала.

В этом году выставка получилась очень масштабной и интересной – множество анонсов, десятки превью. Часть материалов пришлось буквально вырезать из номера со слезами на глазах – ну не лезут, и все тут! А ведь под выставку мы выделили сумасшедшие 80 страниц (для сравнения: год назад под эти цели в журнале отвели около пяти десятков полос). Все потому, что Е3 в этом году удалась. Хорошие игры, множество крутых трейлеров, отличная новая консоль от **Microsoft**, внезапный анонс проекта, дождаться которого мы уже и не чаяли, – таким и должен быть ежегодный праздник игр.

Кроме материалов с выставки, в номере есть еще несколько очень примечательных статей. Во-первых, интервью с одним из главных российских косплееров – Анной Молевой. Заодно один из ее образов украсил наш постер. Во-вторых, уникальная рецензия на **The Elder Scrolls Online: Morrowind**. Обычно мы не делаем рецензий на восемь страниц, да и аддоны у нас идут через рубрику «Обзор», но тут мы не устояли – это же Morrowind! И в третьих – интервью с отечественной командой **Owlcat Games**, которые совместно с Крисом Авелоном разрабатывают изометрическую ролевую игру по системе **Pathfinder** и собрали всего за две недели $500 000 на Kickstarter.

Все, не смею вас больше задерживать своими нудными речами, приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий – юбилейный! – номер поступит в продажу 29 августа.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017
Тираж 25 850 Circulation 25 850

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

40 WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS
НОВЫЕ НЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА

124 АННА МОЛЕВА
ДРУГАЯ ЭЛИЗАБЕТ

4–83 E3 2017

4 Праздник игр
6 Конференция Electronic Arts
10 Конференция Microsoft
16 Конференции Bethesda и Devolver
18 Конференция Ubisoft
22 Конференция Sony
30 Конференция Nintendo и PC Gaming Show
36 Metro Exodus
38 Beyond Good & Evil 2
40 Wolfenstein 2: The New Colossus
42 Spider-Man
44 God of War
46 Uncharted: The Lost Legacy
48 Assassin's Creed Origins
50 Star Wars Battlefront 2
52 A Way Out
54 Destiny 2
56 Skull and Bones
58 Call of Duty: WWII
62 Far Cry 5
64 Need for Speed: Payback
66 Super Mario Odyssey
68 South Park: The Fractured But Whole
70 Anthem
72 Days Gone
76 Battlefield 1: «Во имя царя»
78 Forza Motorsport 7
80 Sea of Thieves
82 The Evil Within 2
83 Life is Strange: Before the Storm

84–89 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

84 Fortnite

90–117 ВЕРДИКТ

90 Tekken 7
96 The Elder Scrolls Online: Morrowind
104 RiME
106 STRAFE

36 METRO EXODUS
«ИСХОД» БЫЛ ПРЕДОПРЕДЕЛЕН

38 BEYOND GOOD & EVIL 2
САМЫЙ НЕОЖИДАННЫЙ АНОНС E3

46 UNCHARTED: THE LOST LEGACY
ИСКАТЕЛЬНИЦЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПОСТЕРЫ

Анна Молева
The Elder Scrolls Online: Morrowind

НАКЛЕЙКИ

Игромания
Beyond Good & Evil 2
Metro Exodus
Tekken 7

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа». 2
ООО «Игромедиа». 3
ООО «Игромедиа». 4

В номере
ООО «Игромедиа». 141

96
THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

110 ARMS
114 DiRT 4

118–123 ОБЗОР
118 Monument Valley 2
120 Wipeout: Omega Collection

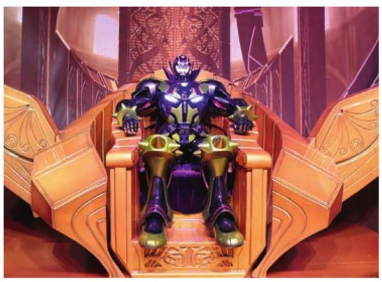
124–129 КОСПЛЕЙ
124 Анна Молева

130–133 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
130 Пути королей

134–143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
134 Выставка Computex
138 Ноутбук MSI GT72VR 7RE Dominator Pro
140 Тестируем мышь SVEN RX-G980
142 Разумный компьютер

144 КОМИКС
144 До слез

90
TEKKEN 7
...И ЖАЛИТЬ, КАК ПЧЕЛА



E3 2017

ПРАЗДНИК ИГР

ЕЖЕГОДНО ГОРОД АНГЕЛОВ НА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ СТАНОВИТСЯ СТОЛИЦЕЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ФОТО: РОДИОН ИЛЬИН

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
Convention Center,
Лос-Анджелес, США

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
13–15 июня 2017 года

ПОСЕТИТЕЛИ:
68 400 человек,
из них 15 000 – по билетам

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ОХВАТ:
15 000 000 постов
в социальных сетях

Передать атмосферу E3 словами довольно тяжело. Вот как видеоигры выходят за границу обычного текста, воздействуя и на глаза, и на уши, и на сердце, так и магию выставки сложно свести к будничным фразам. Наверное, мы и не будем пытаться. Просто поделимся этими фотографиями и небольшим спойлером: праздник игр удался на славу. Смело окунайтесь в отчеты с конференций и океан превьюшек! ■

BATTLEFRONT
PLAY IT

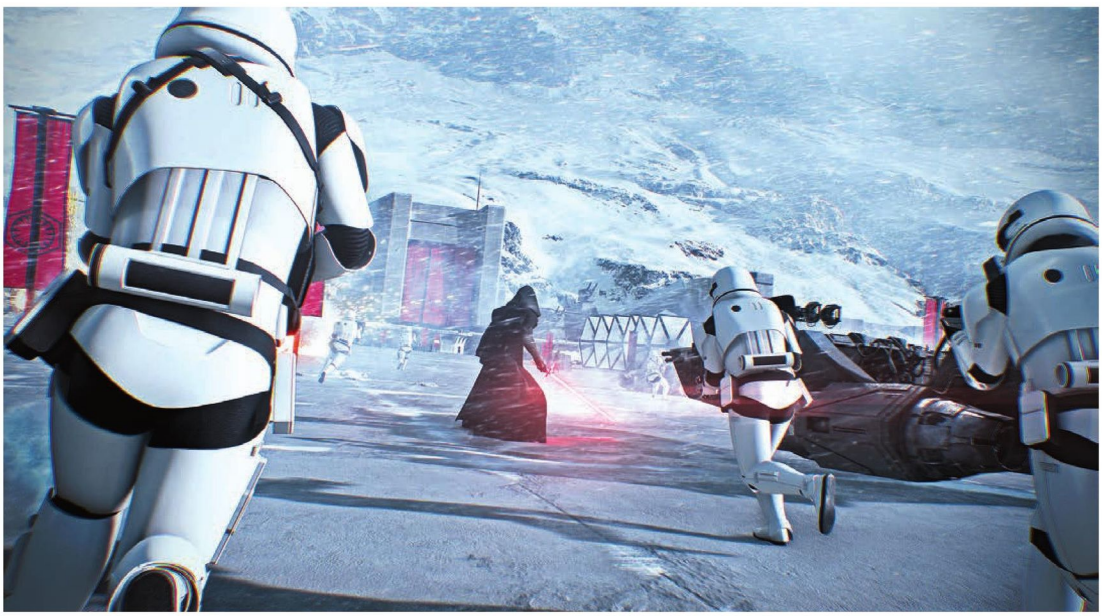
MARVEL
PS4

The Elder Scrolls
MORROWIND

КОНФЕРЕНЦИЯ ELECTRONIC ARTS

ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ, ЖАЖДА СКОРОСТИ И ВОЗВРАЩЕНИЕ СИТХОВ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО



Первой мероприятие – EA Play – на E3 провела **Electronic Arts**. Здесь мы собрали все главные события с этой конференции. Ну а если хотите подробностей о конкретных играх – ищите превью дальше по разделу.

A Way Out

Самым любопытным проектом, представленным Electronic Arts, можно считать **A Way Out**. Новая игра от Юсефа Фареса (Josef Fares), создателя **Brothers: A Tale of Two Sons**, расскажет криминальную историю о побеге двух заключенных, Лео и Винсента.

A Way Out стала новой игрой в рамках программы Originals, цель которой – помощь талантливым разработчикам. Тизер своего проекта молодая студия **Hazelight** показала еще в конце 2014 года, однако вспомнили о нем только сейчас.

СТИЛЬНЫЕ ПРИЧЕСКИ – самый верный признак того, что действие игры разворачивается в 1970-х

A Way Out, в отличие от Brothers: A Tale of Two Sons, не получится пройти в одиночку: для управления героями потребуются усилия двух игроков, а игра будет проходить в режиме разделенного экрана независимо от того, играете вы по сети или перед одним телевизором. Так что, как советуют авторы, для получения наилучших впечатлений стоит позвать в гости товарища.

Релиз назначен на начало 2018 года.

Игромания: Brothers: A Tale of Two Sons не дорогая по бюджету, но дорогая сердцам многих геймеров игра, отлично раскрывавшая тему взаимоотношений двух братьев. Кроме всего прочего, она предлагала принципиально новый уровень взаимодействия игровых персонажей – с помощью одного геймпада мы руководили действиями обоих братьев: левая половина управляла одним, правая заведовала другим. И хотя игра была по задумке одиночной, удобнее всего было проходить ее именно на пару с другом: кладете геймпад на середину стола, садитесь плечом к плечу, и каждый играет за своего героя. A Way Out делает мультиплеер уже обязательным: действия каждого из героев настолько сложны, что управлять ими с половинки контроллера не выйдет. Причем по трейлерам видно, что от игроков потребуется даже более серьезная кооперация, чем в мультиплеере **Portal 2**. Ждем с нетерпением – как ни крути, нас явно ждет новое слово в жанре приключенческих игр.

КООПЕРАТИВНЫЙ БОЕВИК от BioWare – предложение, от которого очень сложно отказаться

ЖАРКАЯ ДЕВУШКА, мощная пустыня, очаровательная тачка... Будто бы ничего не перепутали

Anthem

Первый совершенно новый проект от **BioWare** с 2009 года (если не считать отмененной **Shadow Realms**) на конференции EA удостоился лишь тизера, а новая информация ждала на презентации **Microsoft**. **Anthem** – это кооперативный боевик, в котором игрокам предстоит воевать против монстров с помощью экзоскелетных костюмов. Релиз состоится весной 2018 года на PS4, Xbox One и PC.

Игромания: Растянуть анонс игры на пару дней – хороший способ подогреть интерес публики. Хотя, возможно, EA просто не хотела оттенять другие свои проекты.

Need for Speed: Payback

На конференции показали дебютный трейлер игрового процесса новой **Need for Speed**. **Payback** похожа на гибрид **«Форсажа»** и **Burnout**: погоня за грузовиком, кража навороченного автомобиля из прицепа на ходу, аварии в замедленном времени.

Команда **Ghost Games** обещает самый большой открытый игровой мир в истории серии. Играть нам предстоит за троих главных героев – Тайлера, Джесси и Мака, – которые будут противостоять криминальному картелю «Дом». Разработчики уверяют, что отныне прийти к финишу первым вовсе не самая главная задача.

Во время презентации авторы сделали акцент на систему настройки параметров. С ее помощью можно даже такие старенькие машины, как «Жук», превратить в быстроходные спорткары и откалибровать их по своему вкусу. Выйдет новая Need for Speed 10 ноября на Xbox One, PS4 и PC.

Игромания: После этой презентации новую NFS с киносерией «Форсаж» не сравнил только самый ленивый. Кинематографичность действительно выросла на порядок, и основу геймплея, судя по трейлеру, составят не гонки, а задания, богатые скриптами и видеовставками. Угоны авто, аварии в slo-mo, взрывы в духе Майкла Бэя – видимо, из Need for Speed делают дорогой блокбастер в стиле **Call of Duty**. Только с водителями вместо солдат на главных ролях, машинами вместо оружия и покатушками вместо стрельбы.

BF-ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ все более захватывающими. Интересно, есть ли предел этому совершенству?

Battlefield 1: новое дополнение

Количество игроков в **Battlefield 1** достигло двадцати миллионов, и разработчики не намерены останавливаться. Они обещают развивать и расширять проект, а грядущие изменения назвали революцией. Эмоциональным пиком для фанатов стал трейлер нового дополнения – **«Во имя царя»**, в котором строки Анны Ахматовой читаются на чистом русском языке.

Дополнение принесет одиннадцать видов нового оружия, множество заданий, новый транспорт (к примеру, многомоторный бомбардировщик «Илья Муромец»), игровой режим «Выброска», дополнительные награды, звания, новые способы изменять параметры игры и многое другое. **In the Name of the Tsar** выйдет в сентябре 2017 года.

Игромания: Россию в Battlefield 1 мы ждали очень давно. Все-таки, несмотря на печальный итог, наши войска достойно проявили себя на полях сражений. Не хватает, правда, одиночной кампании – а ведь такую трагедию можно было бы показать! Еще, по трейлеру, похоже, что разработчики смотрели фильм «Батальонъ». Оно и логично – надо же чем-то вдохновляться!

Star Wars Battlefront 2

Безусловно, центральной игрой EA Play стала **Star Wars Battlefront 2**. И это неспроста, Electronic Arts было о чем рассказать.

После выхода первой части многие игроки оказались недовольны отсутствием одиночной кампании и нехваткой воздушных боев – в игре попросту было маловато контента. В компании прислушались к мнению фанатов и, как сказала Джанина Гаванкар, подарившая голос главной героине игры, Иден Версио, сделали игру в три раза больше и интереснее первой части.

EA не планирует выпускать «сезонный абонемент» для Star Wars Battlefront 2, *все* будущие дополнения, включающие новые места действия, персонажей, транспорт, режимы, оружие и многое другое, игроки будут получать бесплатно. Разделены же эти дополнения будут на сезоны, первый из которых стартует в декабре и будет посвящен новому номерному фильму – **«Звездные войны: Последние джедаи»**.

Для всех Star Wars Battlefront 2 выйдет 17 ноября 2017 года, однако если приобрести издание **«Star Wars Battlefront 2: Элитные бойцы»**, то можно начать играть уже 14 ноября, а если воспользоваться особым предложением «Играйте в числе первых» в **EA Access** и **Origin Access**, можно попасть в игру 9 ноября. Те же, кто оформит предзаказ, смогут поучаствовать в бета-тестировании игры (пройдет осенью) на три дня раньше остальных и получить всякие бонусы вроде эксклюзивных тематических образов для героев и модификаторов способностей.

Игромания: Star Wars Battlefront 2 станет настоящим подарком для тех поклонников «Звездных войн», кто мечтал увидеть прекрасную планету Набу без раздражающего Джа-Джа Бинкса.

То, что разработчики решились обойтись без платных DLC и главным способом стимуляции игроков делают их досрочный доступ в проект, говорит о многом. Судя по всему, игру сделали настолько крутой, что в нее будут играть даже без шапочек и золотых дробовиков.

Продемонстрированный геймплей оказался таким жарким, что хочется сравнивать игру с **Overwatch**, где без командного взаимодействия не то что задачу сложно выполнить – выжить лишние пять секунд.

SEED

В июне появился загадочный тизер некоего проекта от Electronic Arts – **SEED**. Однако ролик вскоре удалили, и только в рамках EA Play исполнительный вице-президент компании Патрик Содерлунд объяснил, что они создали новое подразделение игровых исследований под названием SEED (Search for Extraordinary Experience Division). По словам Содерлунда, EA проводит исследования новых технологий вроде нейросетей или Project Scorpio от Microsoft. Команда ищет новые виды игрового опыта за пределами традиционных хитов EA.

Игромания: Конспирологи могут начинать нервничать, ведь кто его знает, куда могут завести поиски нового игрового опыта. Быть может, скоро в недрах SEED создадут Skynet, придумают симулятор трамвая или одноразовые DLC, которые придется каждый раз покупать заново после проигрыша. Ну а если серьезно – наверняка там будут шерстить всевозможные инди-проекты, концепты с конференций разработчиков и искать новые кадры среди перспективных мододелов.

Спортлото-18: новые FIFA, Madden, NBA Live

Разумеется, не обошлась конференция EA и без спортивных симуляторов. **FIFA 18** обзавелась геймплейным трейлером и сюжетным тизер-трейлером. Из последнего видно, что история Алекса Хантера, начинающей футбольной звезды из сюжетной кампании прошлогодней FIFA, продолжится в сиквеле в новом режиме истории – **Journey: Hunter Returns**.

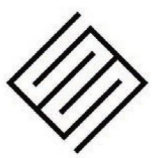
Electronic Arts анонсировала и **Madden 18**. Впервые в истории серии в игре появится сюжетная линия, получившая название Longshot. В центре сюжета – молодой футболист, стремящийся к успеху. Одну из ролей исполняет актер Махершала Али («Лунный свет», «Люк Кейдж»).

Также Electronic Arts рассказала о грядущей **NBA Live 18**. В новой части баскетбольного симулятора появится режим The One, где можно будет создавать своего собственного персонажа, персонализации которого уделено особое внимание. Помимо этого, в NBA Live 18 можно будет поиграть в стритбол, в том числе с друзьями 5 на 5.

Игромания: Поскольку в спорте симуляционная часть уже отточена практически до совершенства, новый опыт все активнее пытаются подавать через персонажей. И это здорово, ведь спорт – это не просто соревнования «кто быстрее, выше, сильнее и дороже», а в первую очередь личности. У победы всегда человеческое лицо.

■■■

Еще Electronic Arts объявила, что EA Access и Origin Access на целую неделю станут бесплатными для всех желающих. Довольно щедрый подарок и красивое завершение отличной конференции. ■



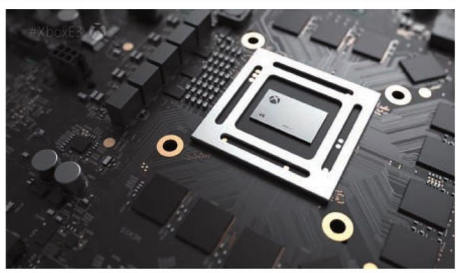
КАКИЕ ЖЕ ПЛОДЫ принесет игрокам и разработчикам SEED?

КОНФЕРЕНЦИЯ MICROSOFT

МИНИМУМ РАЗГОВОРОВ, МАКСИМУМ ИГР

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ОДНОЙ ИЗ ПЕРВЫХ ИГР, которые можно будет опробовать на консолях Xbox текущего поколения, станет Crimson Skies: High Road to Revenge



На E3 2017 **Microsoft** придерживалась концепции «минимум разговоров, максимум игр», и, признаем, конференция удалась на славу. Здесь мы собрали все крупные анонсы и многое другое.

Xbox One X и обратная совместимость

На конференции представители компании подробно рассказали о новой консоли, получившей официальное название Xbox One X. Новая приставка будет иметь графическую мощность 6 терафлопс (напомним, что у PS4 Pro этот показатель равен 4,2 терафлопс). По утверждению Microsoft, Xbox One X поддерживает 4K-разрешение при 60 fps и технологию HDR. Обеспечиваются такие возможности консоли особым процессором Scorpio Engine (частота CPU – 2,3 ГГц, GPU – 1172 МГц) и 12 ГБ DDR5.

Как и обычная Xbox One, X-версия будет поддерживать функцию обратной совместимости – можно будет играть в игры для Xbox 360. Новая консоль поступит в продажу 7 ноября по цене 499 долларов.

Раз уж мы заговорили об обратной совместимости, нельзя умолчать еще об одном важном анонсе: Microsoft объявила о готовящемся расширении возможностей этой функции. В этом году у обладателей Xbox One появится возможность поиграть в игры с оригинальной Xbox. По словам Фила Спенсера, старые игры на Xbox One будут выглядеть и ощущаться лучше.

РАНЬШЕ ГОНКИ были просто романтикой, ветром в лицо и адреналином. А теперь – вы только посмотрите, сколько тут кнопок!

Игромания: Несмотря на довольно скучное название, тут же породившее массу едких шуток, начинка новой консоли вызывает уважение, и цена за такую мощность вполне приемлемая. Добавляем сюда функцию обратной совместимости, которая теперь достанет и до позапрошлого поколения, и получаем мощный продукт, способный достойно побороться за место в гостиных с флагманской PS4 Pro. Да, обратная совместимость, судя по исследованиям, не самая часто используемая функция, но это именно тот функционал, который может продать консоль ностальгирующей аудитории. Консольное противостояние выходит на новый виток!

Forza Motorsport 7

Чтобы подкрепить свои слова про 4K и 60 fps действиями, Microsoft анонсировала **Forza Motorsport 7**, новую часть популярного гоночного симулятора, и продемонстрировала геймплейный ролик в родном 2160p с 60 кадрами в секунду. Одновременно был представлен новый Porsche 911 GT2 RS.

По словам разработчиков из **Turn 10 Studios**, новая часть серии станет самой технически продвинутой гоночной игрой в игровой индустрии, а на старте она предложит 700 машин, включающих в себя автомобили Porsche, 30 трасс с более чем 200 конфигураций и динамическую погоду. Седьмая Forza Motorsport выйдет 3 октября на Xbox One и Windows 10.

Игромания: Картинка в новой Forza действительно радует – на машине буквально можно разглядеть каждую пылинку! Другой вопрос, что в гонках важна не только картинка, но и физика, и управляемость, и разумность противников. Как у игры с этими параметрами, будет видно только после релиза, а вот заявленные 700 машин впечатляют. Это если на каждой хотя бы по десять минут кататься, уйдет почти пять суток непрерывной игры, только чтобы их все перепробовать!

Metro Exodus

Одним из самых ярких и неожиданных проектов, показанных Microsoft, по праву можно считать **Metro Exodus**, новый сюжетный шутер от **4A Games**. Игра, вдохновленная романами Дмитрия Глуховского, станет третьей в серии после **Metro 2033** и **Metro: Last Light**. На пресс-конференции нам показали дебютный трейлер, в котором главный герой из привычных темных подземелий выходит на поверхность, не боясь снять противогаз.

Сюжет игры, берущий начало во времена, последовавшие за событиями книги **«Метро 2035»**, прове-

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ НЕ ЗНАЛИ, изначально пирамиды действительно были покрыты плиткой и сверкали на солнышке

ПУСТЬ ВАС НЕ ПУГАЕТ разбитый противогаз – похоже, носить неудобную маску в игре не придется

дет нас по постапокалиптическим просторам России в поисках новой жизни и охватит целый год, от весны до ядерной зимы. Путешествовать на Восток мы будем на модифицированном паровом поезде «Аврора», а от нашего выбора будут зависеть жизни товарищей – не все они переживут это путешествие. А еще в игре будут элементы выживания на больших нелинейных уровнях. НО! Это не открытый мир, но нечто другое. Зато в нем будет смена погоды и времени суток. Metro Exodus выйдет в 2018 году на Xbox One, PS4 и PC.

Игромания: Пожалуй, трейлер «Исхода» был самым крутым из всех, что показывали на E3. Обилие мельчайших деталей, пробирающая до мурашек музыка, до боли знакомые элементы окружения, напряженное действие – это видео так и тянет пересматривать снова и снова. Кроме того, есть надежда, что, выйдя за рамки книжной истории и узких коридоров, разработчики смогут сделать именно что игру – с большими локациями, кучами врагов, нелинейным прохождением и геймплеем, превалирующим над историей. Все-таки игровая дилогия «Метро» местами больше напоминала интерактивный фильм, чем ураганный шутер.

Assassin's Creed Origins

Как выяснилось, слухи оказались правдивыми. **Ubisoft** официально анонсировала новую часть **Assassin's Creed**, сюжет которой разворачивается в Древнем Египте. Нам предстоит взять на себя роль Байека, последнего маджея (Bayek, the last Madjay), и узнать историю появления братства ассасинов.

Помимо дебютного трейлера, на конференции продемонстрировали игровой процесс. В нем протагонист приезжает в свой родной город Сиву, чтобы убить лже-оракула по имени Медунамун (Medunamun).

Assassin's Creed Origins выйдет 27 октября на Xbox One, PS4 и PC.

Игромания: Древние пророчества не лгали – новое «Кредо убийцы» будет родом из Древнего Египта. Храмы, пирамиды, жрецы и птицы с функционалом квадрокоптеров ждут нас! Правда, не ясно, как тут обстоят дела с прыжками веры: из высоких объектов по трейлерам мы увидели в основном пирамиды, а с них прыгать в стог сена не получится…

Minecraft в 4K

Microsoft все еще не может провести конференцию без одной из самых популярных игр. Осенью **Minecraft** ждет обновление графики. **Super Duper Graphics Pack** добавит в игру массу современных технологий. А уже летом **The Better Together Update** принесет в кубический мир магазин для сообщества, серверы, поддерживающие большое количество игроков, и возможность играть между собой на разных платформах.

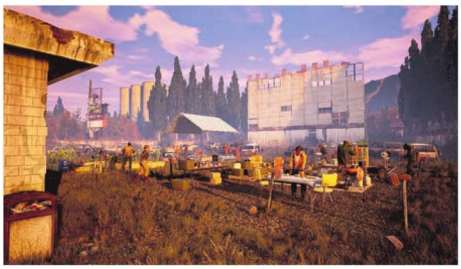
Игромания: Кросс-платформенный Minecraft – это хорошо. И с годами все любопытнее наблюдать, как главный инди-проект всех времен постепенно превращается в ключевой AAA-IP Microsoft. Есть в этой трансформации что-то завораживающее.

State of Decay 2

Анонсированная на прошлогодней выставке **State of Decay 2** на этот раз обзавелась свежим трейлером. Нам показали новых зомби, а также возможность выбора – убивать зараженного в целях безопасности или пытаться спасти, вколов вакцину.

Через восемнадцать месяцев после апокалипсиса обитатели лагеря беженцев в маленьком американском городке собираются вместе, чтобы пережить паде-

ФОНЫ В ORI
как отдельный вид искусства. Рассматривать внимательно, затаив дыхание



НЕБОСКРЕБЫ И НЕОН
встречаются почти в каждом визуальном произведении о будущем – спасибо культовому фильму Ридли Скотта

ние цивилизации, построить сообщество и решить, что потребуется для выживания.

Игра все еще в разработке. State of Decay 2 выйдет весной следующего года на PC и Xbox One и будет поддерживать новую консоль Xbox One X и Xbox Play Anywhere.

Игромания: Очередной выживастик про зомби в 2017 году удивить уже не может. И, по ощущениям, разработчики и не особо стараются: у персонажей странная дерганая анимация. В самом деле, чего тут особенно думать? Жанр популярный, игру и так наверняка купят.

Sea of Thieves

Студия **Rare** в рамках E3 2017 представила новый динамичный геймплейный ролик симулятора пиратской жизни **Sea of Thieves**: герои исследуют затонувший корабль, сражаются со скелетами, пробираются через мрачные пещеры в поисках сокровищ. Авторы показали необычную игровую возможность – при желании вы сможете выстрелить героем из пушки.

Sea of Thieves выйдет в начале следующего года на PC и Xbox One, однако сейчас можно принять участие в альфа-тестировании, став участником инсайдерской программы.

Игромания: Похоже, пиратские игры снова на коне, вернее, на плаву. Яркая, приятная глазу графика и задорный настрой Sea of Thieves подкупают. По трейлерам игра похожа на яркий солнечный отпуск, полный неба, моря, фруктов и прочих атрибутов тропического рая. Ну и пещер для прогулок туристов, разумеется.

Ori and the Will of the Wisps

Хотя информацию насчет анонса новой части игры о милом зверьке слили еще до конференции, появление трейлера **Ori and the Will of the Wisps** приятно удивило и порадовало. Возможно, благодаря прекрасной музыке, которую на конференции исполняли вживую на фортепиано, или поразительному стилю игры, в который сразу влюбляешься. Словом, новую часть мы ждем с нетерпением. Но вот дата релиза пока не известна.

Игромания: Ori снова безудержно прекрасна. И уж наверняка продолжение не растеряет сложности оригинальной игры, ведь в этом часть магии проекта.

Crackdown 3

Терри Крюс снялся в ролике для одного из флагманов Microsoft. Судя по трейлеру, нас ждет динамичный геймплей и нестандартное использование предметов в виде оружия. Настораживает только, что главную фишку **Crackdown 3** – тотальную разрушаемость всего и вся – не показали. Надеемся, что к релизу, который состоится 7 ноября на Xbox One и PC, из игры ничего не пропадет.

ЛИКУЙТЕ, ФАНАТЫ
Life is Strange! Вас ожидает еще одна порция любимой истории

ГЛАВНОЕ, ЧТОБ КОСТЮМЧИК
сидел, особенно если это экзоскелет

Игромания: Неоновое комиксовое безумие на стыке **Borderlands** и **Saints Row**. Соответствующее музыкальное сопровождение прилагается.

Life is Strange: Before the Storm

Одно из самых ярких приключений 2015 года обзавелось приквелом. **Life is Strange: Before the Storm** расскажет о событиях, предшествующих истории оригинального сериала, а играть мы будем за Хлою, ключевую героиню первой части. Life is Strange: Before the Storm будет состоять из трех эпизодов, первый из которых выйдет уже 31 августа.

Игромания: У нас есть замечательная возможность встретиться с полюбившимися персонажами и пережить с ними вместе новые неприятности. Троекратное (по числу эпизодов) «УРА!» разработчикам.

Anthem

Закрыть пресс-конференцию Microsoft решила на высокой ноте, и новый экшен **BioWare**, который можно проходить совместно с друзьями, прекрасно для этого подошел. В семиминутном ролике показали игровой процесс **Anthem**, которая выйдет осенью 2018 года на PC, PS4 и Xbox One.

Игромания: Anthem выглядит и ощущается как next-gen Mass Effect – не Andromeda, а тот Mass Effect, о котором мы грезили. Чудесный живой мир, изрядно напоминающий Пандору из «Аватара», продуманные и проработанные до мельчайших деталей боевые костюмы, уверенный экшен с применением специальных способностей. Каждый кадр семиминутного трейлера кричит о том, что перед нами новая веха в развитии научно-фантастических игр. Мощнейшая заявка – и, если к этому прилагается достойный BioWare сюжет, получится настоящий шедевр.

Что еще показали

– Был ролик по **Middle-earth: Shadow of War**, которая выйдет 10 октября на PC, PS4 и Xbox One. Ничего особо нового по сравнению с нашим превью из апрельского номера нет, но все равно приятно, что про игру не забыли.

– **Deep Rock Galactic** – рассчитанный на четверых командный шутер про гномов-космонавтов, где нам предстоит прокладывать себе путь через враждебные пещеры к заветным сокровищам. Игра выйдет на PC и Xbox One, точная дата пока не известна.

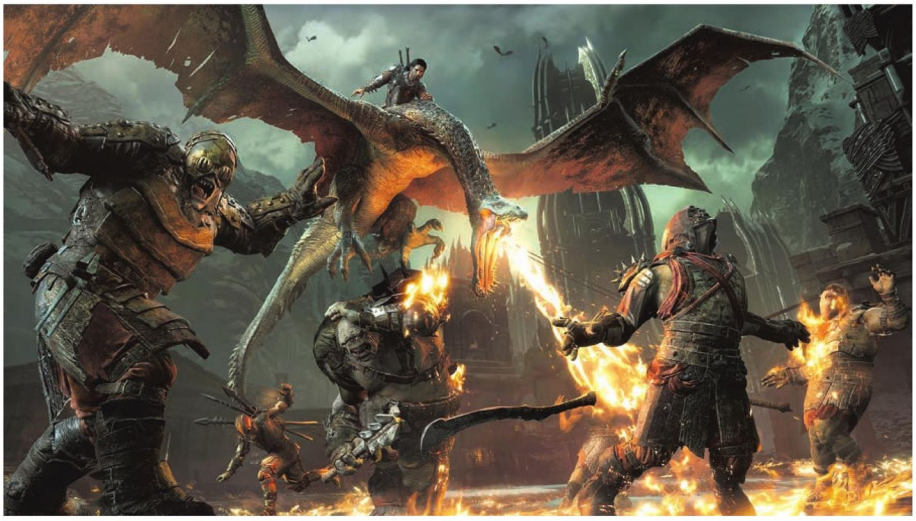
– **Scavengers Studio**, создатели игры, утверждают, что с помощью **The Darwin Project** они заново изобретут жанр battle royale. Игрокам предстоит выжить в холоде, одновременно сражаясь с противниками на заснеженных аренах. Окружающая среда в игре будет так же опасна, как и другие игроки. The Darwin Project выйдет на PC и Xbox One до конца этого года.

– Корейская студия **PearlAbbys** сообщила, что их онлайновая ролевая игра **Black Desert** выйдет на Xbox One. На PC игра появилась еще в 2015 году, но, когда она придет на консоль Microsoft, не сообщается.

Bandai Namco показала трейлер нового 2,5D-файтинга – **Dragon Ball Fighters Z**, где используется командная боевая система 3x3. С ее помощью игроки смогут подбирать самые удачные сочетания персонажей и формировать команду бойцов. Dragon Ball Fighters Z выйдет в начале 2018 года на PS4, Xbox One и PC.

– Второй трейлер, показанный Bandai Namco в рамках конференции Microsoft, посвящен грядущему экшену **Code Vein**. История игры разворачивается в будущем, где мир пришел в упадок. Игроки возьмут на себя роль ревенантов – вампиров со сверхъестественными способностями. Code Vein выйдет на Xbox One, PS4 и PC в 2018 году.

– Microsoft показала трейлер нового ролевого экшена **Ashen**, рассказывающего о приключениях странника, который бродит по миру в поисках дома. В этом



ПРЕКРАСНЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ
по прекрасным играм! Жаль, поговорить подробно о каждом никакой бумаги не хватит

мире нет света, а все вокруг покрыто пеплом. По словам авторов, Ashen – это игра о налаживании отношений. Игрокам предстоит находить тех, кому можно доверять, чтобы попытаться выжить вместе. Игра выйдет на Xbox One и PC, точная дата релиза пока не известна.

– **The Last Night** – это мрачная приключенческая игра в сеттинге киберпанка, и она выглядит как пиксельный **Blade Runner**. Релиз запланирован на 2018 год на PC и Xbox One.

– **Tacoma** – новая игра от создателей **Gone Home**, рассказывает о том, каково это – находиться в двухстах тысячах миль от Земли. Игрокам предстоит раскрыть тайны, которые скрывает лунная станция и ее экипаж. Проект выйдет 2 августа на PC и Xbox One.

– **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS**, главный хит 2017 года в жанре battle royale на PC, обзавелась трейлером, приуроченным к скорому появлению игры на Xbox One.

– По словам авторов из **Beethoven & Dinosaur**, **The Artful Escape** – это проект обо всем сразу. О великих ожиданиях, о знаменитых певцах, о космических богах, о галлюциногенах, диких фантазиях и прочем. Игроков ждет сочетание экшена, приключения, исследования и музыки. Ожидайте на Windows 10 и Xbox One.

– Главным героем **Super Lucky's Tale** станет оптимистичный и энергичный лисенок Лаки. Ему предстоит помочь любимой сестре вернуть артефакт Книгу эпох (Book of Ages). Выход игры назначен на 7 ноября 2017 года для Windows 10 и Xbox One.

– Сосредоточенный на схватках с боссами классический платформер **Cuphead**, визуальным стилем напоминающий американские мультфильмы 1930-х годов, выйдет 29 сентября на Xbox One и Windows 10.

– Помимо всего вышеперечисленного, Microsoft представила ролик с несколькими играми, которые будут поддерживать 4K на Xbox One X, среди них – **Osiris: New Dawn**, **Paladins**, **ASTRONEER**, **We Happy Few** и многие другие.

■ ■ ■

ФУХ! Кажется, ничего не забыли. В этом году Microsoft действительно задала жару. Так держать! ■

КОНФЕРЕНЦИИ BETHESDA И DEVOLVER DIGITAL

СТРАХ, АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ И НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ТРЭША

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Эти две конференции проходили почти синхронно, с разницей в час. Вернее, полторы – ведь то, что творилось на мероприятии **Devolver Digital**, конференцией назвать можно лишь с большой натяжкой.

О том, как это было, мы сейчас и расскажем.

Bethesda. Коротко и ярко

Первыми отстреляться решили в **Bethesda**. К делу они снова подошли творчески: оформление шоу было оригинальным, в ретростиле, с мультипликационными вставками вместо болтовни скучных дядек в костюмах.

МЫ, КОНЕЧНО, МОГЛИ опубликовать здесь скриншот беспредела Devolver, но любой кадр из The Evil Within 2 информативнее

Сама конференция была на удивление короткой, заняла всего сорок минут, а традиционных уже обстоятельных демонстраций с Тоддом Говардом в главной роли мы так и не дождались. Как и загадочного **Starfield**. Зато было много другого интересного, пусть и без сюрпризов. Почти.

Вначале показали **DOOM VFR** и **Fallout 4 VR** – версии **DOOM** и **Fallout 4** для виртуальной реальности. Визуально от оригиналов они почти не отличаются, разве что картинка не поражает красотами; геймплей DOOM стал несколько медленнее, а отсутствие рук на экране несколько непривычно. Как оно будет выглядеть в очках, сказать трудно, но пощупать по-настоящему крупные игры в VR будет интересно. Выйдут они уже в этом году на **HTC Vive** и **PlayStation VR**.

Далее перешли к **The Elder Scrolls**. Напомнили о выходе онлайнового дополнения **Morrowind**, а также снова показали **Skyrim** для Nintendo Switch. В нем ожидается поддержка фигурок amiibo, а каждый джойкон будет отвечать за соответствующую руку персонажа, так что теперь стрелять из лука и орудовать мечом можно, размахивая руками в реальном мире.

На этом время The Elder Scrolls не закончилось, следом анонсировали дополнение под названием **Heroes of Skyrim** для карточной **Legends**. Оно добавит в игру

персонажей из «Скайрима». Не то чтобы действительно важные новости, но фанаты вселенной наверняка порадуются и им.

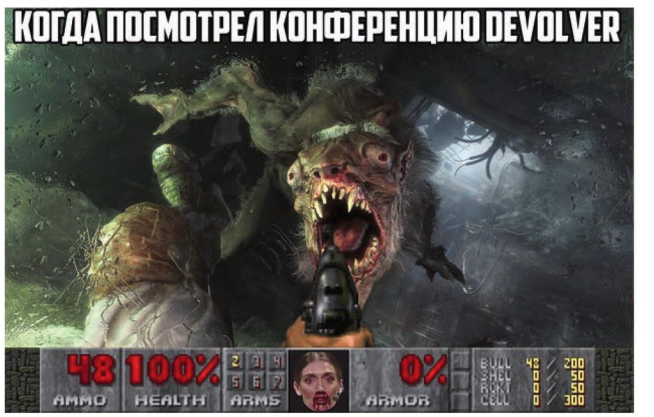
Впрочем, еще менее интересным нам показался анонс так называемого **Creation Club** – целого сервиса по распространению модов, причем как сторонних (из них будут отбирать самые лучшие), так и официальных, от Bethesda. Там и новое оружие, и броня, и даже какие-то геймплейные добавки. Как все это будет устроено на практике, сказать трудно. Но, судя по всему, «забесплатно» отдавать моды никто уже не станет. Лучшие уж точно.

А вот чем Bethesda реабилитировалась, так это анонсом самостоятельного дополнения для **Dishonored 2**, причем с очень интригующим подзаголовком – **Death of the Outsider**. Главными героями в нем станут Дауд и Билли Лёрк, а убить они собираются Чужого, самого загадочного персонажа серии. Чем он их так разозлил и удастся ли им осуществить эту затею – вопрос интересный. Вполне возможно, что Bethesda и **Arkane Studios** решили таким образом попрощаться с серией, – продается она не лучшим образом.

Не обошлось на конференции и без **Quake Champions**, для которой Bethesda проведет масштабный турнир. Чемпионат пройдет 26 августа, а призовой фонд составит аж миллион долларов. Подкрепили разработчики эту информацию новой картой и возможностью сыграть за Би Джея Бласковица – главного героя серии **Wolfenstein**.

Потом издатель подтвердил еще один проект, вокруг которого ходило множество слухов, – **The Evil Within 2**. Судя по очень эффектному трейлеру, вторая часть, как и предполагалось, сделает большой упор на психологию, а главный герой отправится в потусторонний мир в надежде спасти свою дочь. Работает над продолжением все тот же Синдзи Миками, и выйдет проект относительно скоро – 13 октября.

Ну а в самом конце Bethesda показала свою главную игру – **Wolfenstein 2: The New Colossus**. И здесь все отлично: на месте и смешные рекламные ролики с живыми актерами, и неубиваемый Бласковиц, и альтернативная Америка 1960-х, и противная блондинка,



ПОСЛЕ
конференции Devolver по сети поползли мемы

и много смешных диалогов. И, конечно, бодрый экшен с футуристическим бронекостюмом, поездками на робопсах и одновременной стрельбой из двух очень разных пушек. Выглядит The New Colossus многообещающе, релиз намечен на 27 октября.

Devolver Digital. Цирк с конями

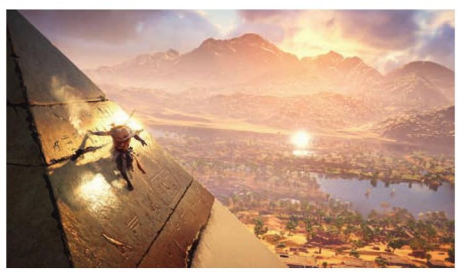
На этом конференция Bethesda закончилась, оставив всех в недоумении и без долгожданного Starfield. Те, кому не хватило сюрпризов, отправились на шоу Devolver, стартовавшее почти сразу после мероприятия Bethesda. И вот там их точно ждало нечто интересное!

Ни одного нового проекта мы, правда, не увидели. А на сцене творилось настоящее безумие: ведущая стреляла из пистолета в воздух, чтобы успокоить зрителей, приглашенным гостям отрывало руки, а у некоторых участников конференции взрывались головы. В прямом смысле. В какой-то момент шоу вообще превратилось в ад кромешный – в кадре начался рестлинг с бойцами в костюмах жуков. Что-что, а пошуметь и удивить инди-издательству удалось! ■

КОНФЕРЕНЦИЯ UBISOFT

ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО



ДИНАМИКА – ВОТ ЧТО объединяет все показанные в рамках конференции Ubisoft ролики

Компания **Ubisoft** представила на E3 2017 новые сведения об уже показанном **Far Cry 5** и подтвердила слухи об **Assassin's Creed Origins**. Эти игры серийные, их и так ждут, и все о них если не знают, то хотя бы догадываются. Но не только – публику ожидало несколько очень необычных анонсов, ставших для журналистов большущим сюрпризом.

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Конференция Ubisoft началась с анонса эксклюзивного проекта для Nintendo Switch – тактической приключенческой игры **Mario + Rabbids Kingdom Battle**. Неугомонные кролики телепортировались в Грибное королевство и принялись наводить шорох в цифровой обители принцессы Пич и других известных персонажей, в том числе и Марио.

Все вместе они будут не только бегать по миру в поисках золотых монет, но и воевать в тактическом режиме, вызывающем в памяти обновленный **XCOM**. В начале хода персонаж может переместиться, затем использовать удар, а то и какое-нибудь умение вроде совместного прыжка или наскока с отступлением (как же всего этого не хватало при борьбе с сектоидами!).

Релиз игры намечен на 29 августа 2017 года.

Игромания: Nintendo вышла на тернистый путь экспериментов и коллаборации. И это действительно здорово! Больше игр, больше персонажей, больше праздника! Кролики на просторах Грибного королевства смотрятся очень органично, да и новый жанр Марио и компании, кажется, подходит просто идеально. Гонки были? Файтинг был? Вот теперь и тактический экшен будет!

Assassin's Creed Origins

Второй игрой, показанной Ubisoft, стала Assassin's Creed Origins. В ней будет обновленная боевая система, рост в уровнях, ручной орел для разведки и поиска целей, а само действие развернется в Древнем Египте времен правления Клеопатры. Главный герой – меджай

по имени Байек, который, по-видимому, и станет основателем всего братства ассасинов.

Релиз игры намечен на 27 октября 2017 года на PS4, Xbox One и PC.

Игромания: Будет любопытно узнать, как сценаристы назовут древнеегипетских тамплиеров. Все-таки до появления самого слова еще сотни лет, а ведь нужно же ассасинам с кем-то бороться!

The Crew 2

Третьим проектом оказалась гоночная **The Crew 2**, претендентка на звание самой-самой красивой игры выставки. Вот уж какой проект будет продавать новую Xbox One X! Соревноваться теперь нужно не только на земле, но и на воде и в воздухе. В The Crew 2 доступны все популярные виды спорта, если только в этом спорте используется мотор. Хотите – покоряйте дикую природу на байке, хотите – воздух на самолете. А можно бросить все это и умчать на катере в закат.

Релиз игры намечен на первую половину 2018 года на PS4, Xbox One и PC.

Игромания: Заигрывания с пространством в стиле «складного города» из «Начала» Нолана выглядят очень стильно. В отдельные моменты это дает дополнительный вау-эффект, а с этим у гонок есть проблемы. Плюс такая технология наверняка позволяет экономить ресурсы на подгрузках огромных кусков карты. Жаль только, что пока сворачивание пространства мы видим лишь в начале и конце гонок, – было бы здорово гонять по раскладывающимся кускам карты постоянно.

South Park: The Fractured But Whole

Четвертый проект выскочил как черт из табакерки, и это неслучайно, ведь речь идет о новой игре по вселенной «Южного Парка». В городе нынче неспокойно, вчерашние друзья вот-вот станут врагами и перейдут к фазе гражданской войны, – но вместо фэнтезийных персонажей они теперь переоделись в супергероев.

Главным героем опять станет Новичок, который, вполне по классическим канонам, может быть героем быстрым, сильным или умным. Боевая система стала больше напоминать систему в пятых **«Героях»** – с очередностью хода и ходьбой по клеточкам, а в самой игре стало куда больше шуток про флатуленции и всякие физиологические жидкости. Их даже для «Южного парка» неожиданно много. И еще будут коллекционные фигурки.

Релиз игры намечен на 17 октября 2017 года на PS4, Xbox One и PC.

Игромания: «Южный парк», как всегда, пытается усидеть на дюжине стульев сразу. Пародийный супергеройский эпос про гражданскую войну супергероев, вдумчивая пошаговая тактика и даже жуткая безвкусица – и все это в одном флаконе без SMS и регистрации.

South Park. Phone Destroyer

Осенью 2017 года «Южный парк» обоснуется на мобильных платформах iOS и Android. Игроки будут помогать жителям городка отбиваться от настоящих американцев, ковбоев, полицейских и пришельцев. По сути, это будет тактическая игра со своим собственным сюжетом.

Игромания: Выход подобного проекта на телефонах напрашивался давно. «Симпсоны» и «Футурама» давно оккупировали переносные устройства, да и жанр пошаговой тактики на мобильниках пребывает в расцвете. Вопрос только в том, за что вы любите «Южный парк» – за шутки пониже спинного мозга или за те умные мысли, которые в них заворачивает сериал? Потому что второго компонента в играх по культовому анимационному шоу всегда не хватало.

Transference

Пятая игра конференции оказалась очень необычной предвестницей новых тенденций. Проект, совмещающий в себе лучшее от игр и кино, рассказывает о том, как человек становится одержим виртуальной реальностью. Игра создается для устройств VR. Разбираться, вредна или полезна виртуальная реальность, игроки будут весной 2018 года. **Transference** выйдет на PS4, Xbox One и PC.

Игромания: Пока попытки смешивать кинематограф с играми оказывались не слишком удачными – игроку зачастую становится скучно от длинных роликов. Возможно, подойдя к проблеме со стороны виртуальной реальности, разработчикам удастся совершить качественный прорыв. Поживем – увидим.

ПОЧЕМУ-ТО НАМ
вспомнилась вредоносная игра, которая замеряла высоту подброшенного смартфона. Сколько их было разбито ради рекордов, прежде чем ее убрали из магазинов!

ИНТЕРЕСНО, НАМ РАЗРЕШАТ кастомизировать облик капитана и можно ли будет ему придать вид Джека Воробья? Капитана Джека Воробья!

Skull and Bones

А затем компания начала удивлять зрителей по-настоящему. Она представила тактический экшен, посвященный пиратству на просторах Индийского океана. Игра позволит каждому игроку покорять морскую милю за милей в одиночку или группами «пять на пять кораблей». Главное – не утонуть в первом сражении и не напороться на рифы в погоне за добычей. Игра кажется идейной последовательницей **Assassin's Creed 4: Black Flag**, из которой выбросили все, кроме моря и сражений на кораблях. А еще в ней есть живой мир, реагирующий на действия игроков.

Игромания: После **World of Warships** корабельные проекты посыпались как из рога изобилия. И ведь каждый найдет себе что-то по душе, будь то фрегаты времен Второй мировой, стимпанковские воздушные суда или пиратские корабли XVIII века. А название для игры подобрали идеальное, очень емкое и поэтичное.

Just Dance 2018

Седьмой проект закружил сцену в ритме современных танцев, что не удивительно, ведь это **Just Dance 2018**. Новые композиции, обновленная графика и другие улучшения.

Релиз намечен на октябрь 2017 года на PS4, Xbox One, Nintendo Switch, Wii U, Wii, PS3 и Xbox 360.

Игромания: Ну что тут сказать? Эту часть Just Dance мы *уже* запомнили благодаря твёркающему оленю. И нам очень интересно, будет ли в релизной версии для России главная песня «уйди-уже-как-ты-надоела-2017» – «Тает лёд»?

Starlink: Battle for Atlas

Starlink: Battle for Atlas влетела на сцену сквозь облако астероидов и рассказала про исследование космоса, про красочные бои со злобными роботами и полную кастомизацию звездолета. В том числе и физическую – можно будет собрать реальную модель, которая затем появится в игре. Релиз намечен на осень 2018 года на Nintendo Switch, PS4 и Xbox One.

Игромания: Заигрывание с коллекционированием реальных фигурок, которые потом появляются в игре, не новость, а вполне себе сложившаяся тенденция. И, пожалуй, навешивать пушки на космический корабль интереснее, чем менять фигурки на подставке. А что касается самой игры – визуальный ряд напомнил **No Man's Sky**. И это хорошо, потому что с визуальной составляющей у NMS все было в порядке.

Steep: Road to the Olympics

Ubisoft представила дополнение **Road to the Olympics** для игры **Steep**. Оно посвящено зимним Олимпийским играм 2018 года.

Игромания: Олимпийские игры в **Overwatch** мы уже видели. Посмотрим теперь на их реализацию в зимнем спортивном симуляторе.

Far Cry 5

Компания показала геймплей **Far Cry 5** и взаимодействие между персонажами. Герою не надо биться в одиночку, он может взять в напарники кого-нибудь из повстанцев или даже собаку и научить ее приносить с поля боя патроны и оружие. А еще стало окончательно понятно, что пятая часть серии будет одной из самых жестоких и зрелищных. Не в каждой игре есть возможность давить людей комбайном.

Игромания: Far Cry как набор аттракционов в открытом мире работает плохо – магия третьей части была в сюжете и персонажах. Успех Far Cry 5 напрямую зависит именно от них, так что скрестим пальцы и будем надеяться на прорывной сценарий и классного злодея.

Beyond Good & Evil 2

Но главной сенсацией конференции стала **Beyond Good & Evil 2**. Анонс продолжения получился настолько ярким и неожиданным, что Мишель Ансель, автор оригинала, не смог сдержать слез.

И его можно понять. Вторая часть не ограничится одной звездной системой, игроки отправятся исследовать и колонизировать новые миры, но не просто так, а ради глобальной цели – противостояния злобной корпорации, желающей установить тотальную власть во всех галактиках.

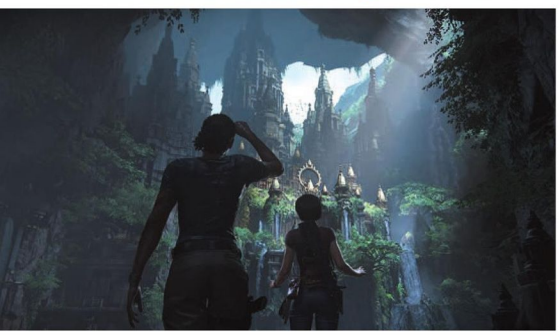
Игромания: Приземление на планетах, исследование миров, кооперативное прохождение – это лишь малая часть ожидающих нас приключений. Действие игры будет проходить задолго до событий оригинала, и знакомых лиц из первой части мы не увидим, но черты Джейд в новой главной героине угадываются. Посмотрим, что же их связывает. Дата релиза пока остается загадкой. ■

BEYOND GOOD & EVIL 2, сколько долгих лет мы тебя ждали. Может, и Half-Life 3 не за горами?

КОНФЕРЕНЦИЯ SONY

БЕЗ СЮРПРИЗОВ, ЗАТО С ИНТЕРВЬЮ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО



ДАЖЕ ДОПОЛНЕНИЕ
для культовой Uncharted вызывает ажиотаж. Кажется, серия действительно уходит на пике

Конференция **Sony** прошла примерно так, как и ожидалось: почти без речей, с морем свежего геймплейного видео и целым марафоном трейлеров. Единственным сюрпризом стало... почти полное отсутствие этих самых сюрпризов. Что многих оставило разочарованными.

Игры и только игры

Но, несмотря ни на что, в целом шоу получилось увлекательным. Игр было много, а новых кадров и сведений об уже анонсированных проектах – выше крыши.

Начали японцы, как всегда, хорошо – с живой музыки, после чего сразу приступили к показам игр. Никакой болтовни, никаких приветствий, лишь несколько дежурных фраз об успехах, о том, как важны для них игры, а в остальном – один трейлер за другим. Почти без остановки.

Первым засветилось **Uncharted: The Lost Legacy** – самостоятельное дополнение, которое разрослось до таких размеров, что уже тянет на полноценную игру. В показанной нарезке было почти все, за что серию любят фанаты, – и живописные храмы, и хитроумные древние конструкции, и падения со скалы (с «зависанием» на одной руке).

И, конечно, неподражаемая Хлоя Фрейзер – главная героиня. Впрочем, особо ничего нового о самом проекте не сказали: отправится Хлоя в Индию, компанию ей составит «злодейка» из предыдущей игры Надина Росс, цель героинь – бивень бога из индуистских легенд. Ждать проект после такой затравки становится все нестерпимее.

Игромания: Uncharted даже без очаровашки Натана Дрейка остается Граалем приключенческих видеоигр. Прекрасная картинка, пейзажи, которые так и просятся

в заставки на рабочий стол, аромат приключений и зов джунглей – сложно представить себе обладателя PS4, который бы не ждал этот проект.

Выживай!

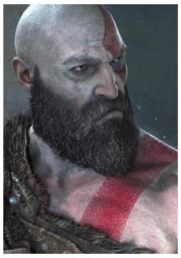
Следом Sony неожиданно показала дополнение **The Frozen Wilds** для **Horizon Zero Dawn**. Подробностей, правда, почти никаких не сообщили: будет другая история, новые роботы, а также холодные и заснеженные места. Но уже сам факт анонса радует – после блестящего оригинала к Элой очень хочется вернуться.

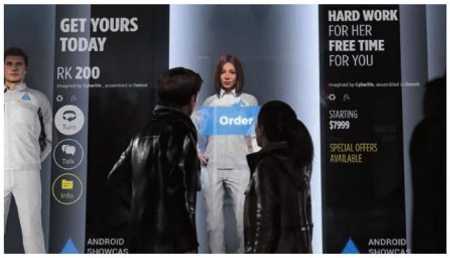
Список продемонстрированных эксклюзивов ожидаемо пополнила **Days Gone**, экшен про зомби от создателей **Syphon Filter**. За год игра сильно подтянулась как графически, так и в плане деталей. А главное – игровой процесс, судя по всему, прибавил глубины. Если все, что происходило на E3 2016, – стрельба по толпам зомби, то на сей раз геймплей казался куда разнообразнее. За время демонстрации главный герой успел покататься на мотоцикле, вступить в схватку с волками (не вылезая из седла), угодить в ловушку, продемонстрировать стелс – расставляя капканы для противников и даже C-4, кидая камни и прячась в кустах. А в конце натравил целую толпу зомби на ничего не подозревающих врагов.

Игромания: Все механики вполне стандартные, но всем своим видом Days Gone сильно напоминает **The Last of Us** (хороший такой комплимент) – благодаря как сеттингу, так и вниманию к деталям и отличной картинке. После трудной драки у главного героя из носа вполне убедительно течет кровь, обломки после взрыва разлетаются как настоящие, лес выглядит потрясающе, а движения героя, да и в целом актерская игра Сэма Уитвера (Дарт Мол и Палпатин из **Star Wars: Rebels**, Старкиллер из **The Force Unleashed**) не то чтобы сильно уступают уровню, принятому в **Naughty Dog**. Единственное существенное отличие – это зомби. Здесь их очень-очень много, а еще они жутко быстрые. Под действие заразы попал даже медведь, который в таком состоянии еще опаснее, чем обычный. Многообещающе!

Гости дорогие

Немало времени досталось и другим ключевым проектам Sony. В продолжительном трейлере **God of War** показали чуть ли не все, за что стоит ждать эту игру, – трудные взаимоотношения Кратоса с сыном, которого герой пытается превратить в воина, скандинавские пейзажи в снегах, зрелищный экшен (с топором против самых разнообразных тварей, от мелких скелетов до гигантских рогатых монстров). Все это, как всегда,





DETROIT: BECOME HUMAN – словно одна большая восхитительная серия «Черного зеркала»

с пафосом и под чарующую музыку. Но, кажется, благодаря мальчику эта God of War получится самой эмоциональной и человечной из всех.

Игромания: Один из лучших слэшеров всех времен становится все более человечным. Взаимоотношения самого брутального из героев со своим сыном цепляют, а игровой процесс, судя по роликам, не растеряет своей эталонности. Похоже, игра станет идеальным подарком на День отца – если, конечно, у бати в гостиной стоит правильная консоль.

Еще один проект, ради которого ждали конференцию, – **Detroit: Become Human**. В нем представили еще одного главного героя – андроида-мятежника, стремящегося освободить своих порабощенных собратьев. Получится или нет, зависит от игрока: на возможности принимать решения и выбирать в ролике был сделан сильный акцент. Действия этого андроида могут привести к самым неприятным последствиям для всех остальных героев, а также обострят конфликт между роботами и людьми. А могут и не привести – нелинейность обещают полноценную.

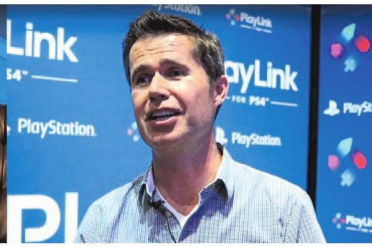
Возвращение паука

Ну и главная звезда конференции – **Spider-Man** от **Insomniac**. И выглядит она лучше, чем любой другой проект по этой лицензии. Механика, похоже, многое берет у серии **Arkham**: например, Паучок может прятаться на балках над врагами, подвешивать их паутиной, расставлять ловушки, а боевая система тоже завязана на контратаки. Хотя благодаря акробатике героя смотрится (и наверняка играется) несколько по-другому.

Другое дело, что паутина Паркера сильно меняет процесс: цепляться он, такое ощущение, может почти за любой предмет или поверхность. Так что игрок волен свободно летать по городу или скакать с одной балки на другую, а также хватать предметы, чтобы запустить ими в противников. В демонстрации главный герой несколько раз цеплял паутиной мешки с цементом, крюк от крана или закрепленную на тросе балку, после чего отправлял их прямиком в сторону врагов. Зрелищно.

Что еще выгодно отличает «Паука», так это внимание к деталям и постановка. Во время показанной погони вертолет, преследуемый Питером, умудрился разнести несколько зданий и разных конструкций – смотрелось очень убедительно, а игроков в такие моменты подталкивали к самым разным акробатическим трюкам. При этом в видео у Spider-Man какая-то ну очень приятная, сочная картинка, с преобладанием светлых тонов и ярких цветов, что в эпоху «серых» заблюренных экшенов смотрится выигрышно.

Игромания: Игровой процесс, хоть во многом и завязан на скриптах, выглядит очень здорово и динамично.



СПИКЕРЫ:
Джим Райан (слева), Майкл Дэнни (справа)

Это не очередная поделка по франшизе, а произведение искусства, в которое создатели вкладывают душу. Ощущения после игровой сессии должны быть примерно такими же, как на выходе из кинотеатра с хорошего блокбастера.

Не только сцена

На этом конференция Sony подошла к концу. Были, конечно, и другие проекты – **Gran Turismo Sport**, **Hidden Agenda** и **Monster Hunter World**, в котором странный мужик с гигантским мечом дрался с динозаврами в джунглях, и множество самых разных VR-игр (например, **Skyrim VR** и приквел к **Until Dawn** от **Supermassive Games** под названием **The Inpatient**), и **Marvel vs. Capcom: Infinite**, и трейлеры проектов **Activision** (**Destiny 2** и **Call of Duty: WWII**), и даже полноценный ремейк **Shadow of Colossus** (занимается **Bluepoint Games**, а графика полностью перерисована).

Конференция Sony вышла сильной, с огромным количеством игр и почти без провисаний. Другое дело, что после нее все же испытываешь некоторое разочарование. Где продолжение The Last of Us? Где неожиданные анонсы и новые серии? Японцы за последние годы набрали такой темп, что в этот раз поддерживать его было достаточно сложно. Впрочем, геймплей многих игр тоже приятная награда за ожидание.

На самом деле ничего удивительного – просто Sony хочет приберечь все самое вкусное и интересное для своей персональной конференции. И в этом есть своя логика: формально «проиграв» E3 Microsoft, японцы смогут сделать заметно более громкие заявления на своем поле, не боясь того, что они затеряются в общем информационном шуме крупной выставки.

А пока нам удалось расспросить боссов Sony Interactive Entertainment – Джима Райана, главу SEI по глобальным продажам и маркетингу, и старшего вице-президента компании Майкла Дэнни – о том, что происходит на российском рынке консолей, ждать ли от PlayStation обратной совместимости, как в Sony смотрят на успех Nintendo Switch и стоит ли воспринимать Xbox One X всерьез. Обо всем этом читайте далее.

Спрос на PS4 превышает предложение

Насколько успешно продаются передовые утройства – PS4 Pro и PlayStation VR?

Джим Райан: Мы начали выпуск PS VR в октябре 2016 года, а потом довольно быстро выдали и PS4 Pro, следовательно, обеим платформам сейчас около полугода. VR-платформ продано около миллиона. Что касается PS4 Pro, скажу так: сегодня из всех продан-

АЗИАТСКИЙ РЫНОК
к PS Vita куда дружелюбнее, чем западный, и Sony отвечает ему тем же. Например, вот эту версию Sapphire Blue выпустили только для Японии

SONY СОБИРАЕТСЯ РАСПРОСТРАНЯТЬ В ЕВРОПЕ
ограниченную партию PS4 Slim в золотом и серебряном цветах. Не отстают от Apple!

ных PS4 каждая пятая – Pro-версия, и для шести месяцев продаж это успех. Что важно отметить касательно обеих консолей: если бы позволяли производственные мощности, мы продали бы еще больше. Думаю, если вы пойдете искать Pro или VR в московских магазинах, их будет не так-то просто найти. Так что цифры есть цифры, но все упирается в производство. Сделали бы больше – больше и продали бы.

Какие у Sony впечатления от российского рынка? Чем он отличается от американского и европейского?

Джим Райан: Чем я точно доволен, так это российским рынком в последний год – продажи в вашем регионе росли с огромной скоростью. Мы как раз вчера говорили об этом с Сергеем Клишо (генеральный менеджер PlayStation в России. – *Прим. «Игромании»*), он прямо вцепился в меня: «Надо больше PS4, вези мне еще PS4». Это фантастика! Россия – один из самых быстро растущих рынков, на которых мы сейчас развиваемся. Что касается отличий от Европы и США, то немалую роль играет сама площадь страны: на таких больших территориях неизбежно возникают сложности с распространением. Поэтому недавно мы решили открыть дополнительное производство дисков для PS4 прямо в России, чтобы упростить доставку в магазины. К счастью, в последнее время эта проблема все чаще решается через цифровую дистрибьюцию игр.

Конкуренты

Если в Sony и были взволнованы анонсом Xbox One X, который оказался мощнее PS4 Pro, то виду не подают. А если судить по словам Джима Райана, то их флагман на фоне новинки от Microsoft и вовсе чувствует себя довольно расслабленно.

Джим Райан: Мы рады приветствовать Xbox One X на рынке, здоровая конкуренция только подстегивает компании создавать все более технологичные консоли, а разработчиков – игры, что отлично смотрятся в 4K. В конце концов, они озвучили свою цену, мы озвучили свою, у них 499 долларов, у нас 399. Безусловно, тяжело предугадать ход будущих продаж, но опыт подсказывает, что конкурент, чей аналог на сотню дешевле, может сильно усложнить продвижение консоли.

А какое будущее у PS Vita? После успеха Nintendo Switch стало очевидно, что карманные консоли все еще можно продавать, в том числе и на Западе.

Джим Райан: Мы все очень рады возрождению Nintendo, эти ребята все делают по-своему. И, разумеется, мы будем внимательно следить за их успехами: как люди играют, во что, предпочитают портативный или стационарный режим. Но сами пока ничего не можем анонсировать в сфере портативных игр. Что касается Vita, то она все еще активно продается в Японии и в азиатском регионе, но на Западе спрос, конечно, меньше.

По поводу PS Vita Sony явно нечего сказать. Это все еще «восхитительный игровой опыт для геймеров по всему миру», но никакой конкретики по поводу пла-

ПРИБЕРЕЧЬ ВСЕ САМОЕ
вкусное для своей конференции – хороший ход. Теперь вот мы сидим и ждем ее с нетерпением

ТУТ С ДЖИМОМ СЛОЖНО СПОРИТЬ:
Xbox One хоть и обратно совместимая, но все равно продается вдвое хуже PS4: по последним данным, Microsoft удалось реализовать 33 миллиона консолей

нов на будущее портативных консолей PlayStation ни из Джима, ни из Майкла вытянуть не удалось. Наиболее вероятным кажется исход, в котором Vita разойдется последними своими копиями по дальним уголкам Азии и там же окончательно состарится, пока Sony занята инновациями вроде виртуальной реальности. Однако не исключен и шанс, что в Sony уже разрабатывают что-то, что сможет в будущем составить конкуренцию Switch, просто предпочитают помалкивать.

Обратная совместимость? Ни слова о прошлом!

Одно из главных отличий Xbox One от PS4, которое для многих геймеров уже сыграло роль при выборе консоли, – поддержка функции обратной совместимости. На Xbox One можно сыграть почти во все популярные игры с Xbox 360, и если вы уже купили игру для старой консоли, то для перехода на новую не придется платить еще раз. Sony же принципиально не дает игрокам подобной возможности. Всем очень интересно почему: на первый взгляд, такая услуга должна только повышать продажи.

Незадолго до E3 2017 Джим Райан уже высказывался на тему обратной совместимости – по его словам, игры, портированные со старых поколений консолей на новые, «выглядят древними». Но «Игромания» не поленилась еще раз поинтересоваться, в чем дело.

Джим Райан: Мне постоянно задают этот вопрос. Знаете, мы просто смотрим в будущее, поэтому в 2016 году все силы и время потратили на то, чтобы выпустить PlayStation VR и PS4 Pro. Конкуренты сделали ставку на обратную совместимость, а мы фокусируемся на инновациях и постоянном обновлении. И стараемся как можно скорее доставить их на рынок, в том числе и российский. Наша позиция – постоянно прогрессировать и каждый год выпускать много новых эксклюзивов. Кто-то выбирает другой путь, и это здорово – пусть у пользователей будет выбор. Но раз продажи PS4, как мы недавно уже объявляли, превысили 60 миллионов, думаю, игроки поддерживают наши идеалы.

PlayStation Now можно пока не ждать

Если вы даже не слышали про PlayStation Now, ничего удивительного: пока он работает только в США, Великобритании, Бельгии и Нидерландах. А суть вот в чем: это стриминговый сервис, который (при должной скорости интернета) транслирует игровой процесс прямо вам на PS4 или ПК без всякой консоли. Все, что требуется, – оплатить месячную подписку (20 долларов), подключить джойстик и сесть играть. Сейчас в библиотеке PS Now около 450 игр для PS3 (включая такие хиты, как **Uncharted 3** и The Last of Us), в которые при указанных условиях можно играть, не тратясь ни на консоль, ни на копии игр.

В каком-то смысле этот сервис мог бы служить аналогом обратной совместимости, если б не довольно

SONY НЕ ОЖИДАЛА
такого ажиотажа вокруг VR-версии ужастика Resident Evil 7. Они не имели ни малейшего понятия, что виртуальная реальность сыграет столь значимую роль в успехе игры

высокая цена подписки и короткий список стран, где можно пользоваться PlayStation Now. Мы закономерно спросили, какое будущее ждет PS Now в России и есть ли оно вообще. Джим снова ушел от конкретики, зато рассказал, что сейчас в Sony хотят расширить функционал PlayStation Now до игр, выпущенных на PS4.

Джим Райан: Этот проект пока в стадии бета-тестирования, но мы действительно хотим расширить список игр, которые сейчас предлагаем пользователям PS Now в США и Великобритании. И, кроме того, мы серьезно работаем над вопросом географического расширения PS Now. Ничего не могу сейчас сказать конкретно о России, тем не менее мы усиленно работаем, чтобы сделать PlayStation Now доступнее.

60 миллионов геймеров Sony мало

Когда только начались продажи PlayStation 4, в Sony заявляли, что не представляют, кто купил столько консолей. А что теперь? Как вы опишете современного PS4-геймера?

Джим Райан: Те 60 миллионов покупателей, что у нас уже есть, – ядро геймерского сообщества, постоянные и активные игроки. Но сейчас наша цель – охватить и аудиторию за рамками этого сообщества, вовлечь людей, не каждый день берущих джойстик в руки. И, несомненно, преимущество в цене, которое у нас теперь есть на фоне Xbox One X, дает нам фору.

Кроме того, мы надеемся, что пользователи оценят наш новый сервис PlayLink. Главное отличие игр для этого сервиса – что пользователи могут использовать не контроллеры DualShock 4, а свои смартфоны и планшеты, и играть большой компанией. Это новый социальный опыт.

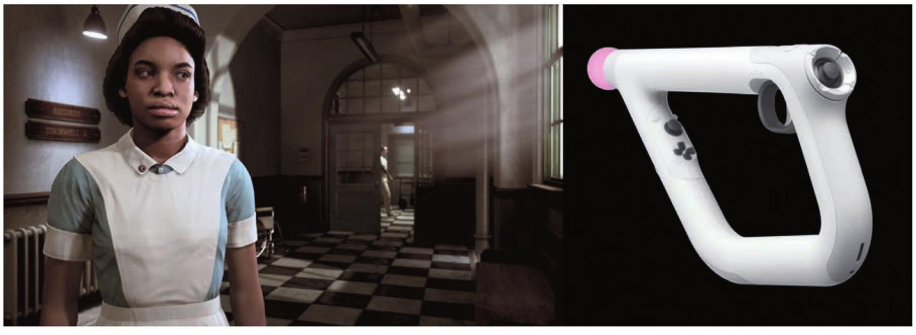
PlayStation PlayLink – по сути, набор игр, что всё еще запускаются с консоли на ТВ, но уже не требуют контроллера, поскольку управлять надо со смартфона или планшета, игры под это заточены (а некоторые используют не только тачскрин, но и камеру). Чтобы играть, достаточно установить на гаджет приложение PlayLink.

Расчет идет явно на большие компании (согласитесь, глупо покупать еще два DualShock, чтобы пару раз в год собираться с друзьями), а жанр игр варьирует от примитивных карточных викторин до детективных триллеров. Именно они – в частности, мрачное интерактивное кино Hidden Agenda – должны стать флагманами проекта и привести первых игроков.

PlayStation VR задержится надолго

Зато представители Sony много и с удовольствием рассказывают про свои проекты виртуальной реальности. Джим снова подчеркивает: Sony продала буквально каждый произведенный VR-шлем. И, по его словам, миллион единиц за полгода – хороший старт для совершенно новой технологии развлечений.

Хотя нельзя отрицать, что виртуальная реальность пока скорее разовое, чем постоянное удовольствие: серьезных игр для нее выходит не так уж много, да и сама технология подходит далеко не всем. Те, кому не повезло родиться со слабым вестибулярным аппаратом, могут столкнуться с ситуацией, когда в долгожданной игре за 3000 рублей тошнить начинает уже в пер-



ЧУДО ИНЖЕНЕРНОЙ МЫСЛИ: гибрид джойстика и ПП

вые минуты. Уменьшить тряску пытаются и сами разработчики, но каждая следующая дорогая игра для VR все равно оборачивается двойным финансовым риском для игроков.

Про планы на поддержание интереса к PlayStation VR и стоит ли еще ждать большие VR-игры вроде **Resident Evil 7** мы спросили у Майкла Дэнни, однако он в лучших традициях подобных интервью пренебрег фактами и ударился в рекламу PlayStation VR, чье большое будущее в Sony, очевидно, никто не подвергает сомнению.

Среди громких слов о невероятном опыте, эффекте погружения и революции в индустрии прозвучало главное: «Мы здесь надолго». Sony явно не собирается тормозить продажи своих VR-шлемов и по части игрового разнообразия сейчас прикладывает к этому как можно больше усилий. На E3 2017 и правда появились минимум шесть потенциально успешных проектов с поддержкой виртуальной реальности: и кино-игровой психологический триллер **Transference** с Элайджей Вудом, и **DOOM VFR** для всех, кому хотелось влезть поглубже в мясорубку, и **Skyrim** с **Fallout 4**, которые хоть и выжимают из фанатов культовых RPG последние деньги, но все равно способны доставить удовольствие. Есть даже интересный с виду тактический шутер **Bravo Team** – для него, правда, понадобится дополнительный контроллер.

Но больше всего внимания Sony уделила The Inpatient – интерактивному хоррору, предельно близко связанному с Until Dawn. Делает его та же команда, а сюжет – прямая предыстория игры 2015 года. События разворачиваются за шестьдесят лет до того, что мы видели в Until Dawn, но градус жути из-за этого вряд ли понизится. Разработчики добавляют в старую формулу успеха новые механики, от голосового общения с персонажами до системы выбора с далеко идущими последствиями.

Майкл Дэнни, пообещав, что все это только начало для PS VR, не рассказал про сюжет The Inpatient ничего конкретного, но с энтузиазмом сообщил: «История очень быстро станет действительно мрачной».

А что вы думаете о Death Stranding Хидэо Кодзимы? Может, хоть вы нам скажете, что это будет и когда, в конце концов, выйдет?

Майкл Дэнни: Хорошая попытка! (*смеется*) Все, что мы могли сказать о **Death Stranding**, мы уже сказали. Кодзима безумно талантливый, так что мы не меньше, чем вы, мечтаем увидеть, что он в итоге выдаст. ■

ПОХОЖЕ, ПРО DEATH STRANDING
Хидэо Кодзимы в Sony знают не сильно больше нашего

PC GAMING SHOW И КОНФЕРЕНЦИЯ NINTENDO

МНОГО ДОПОЛНЕНИЙ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

ЯРКИЙ МИР MARIO
словно специально создан для кроликов

Ближе к концу E3 прошло мероприятие PC Gaming Show, а на следующий день компания **Nintendo** провела свою конференцию под названием Spotlight. Неожиданно приятно, что и тут и там издатели с разработчиками не скупились на любопытные анонсы и трейлеры новых проектов.

Рассказываем обо всем! И начнем мы с PC Gaming Show.

Дополнение War of the Chosen для XCOM 2

PC Gaming Show началось с анонса **War of the Chosen** – глобального дополнения для **XCOM 2**. После выхода DLC в мире XCOM появится новый вид инопланетян – «избранные» (Chosen), которые, по заверению представителя студии **Firaxis**, станут самой опасной расой во вселенной. Игроки будут сталкиваться с «избранными» очень часто, и с каждой схваткой враги будут становиться сильнее, хитрее и совершеннее.

Вместе с DLC в игре появится еще один вид врагов – их называют «заблудшими», внешне они здорово похожи на зомби. Эти создания нападают на все живое и передвигаются не по одному, а маленькими группами.

Дополнение обещают выпустить осенью на PC, Xbox One и PS4.

Ooblets

Сразу после этого показали трейлер игры, которую будет издавать **Double Fine**, – называется она **Ooblets**. По-видимому, студия **Glumberland**, воодушевившись играми Nintendo, решила взять за основу своего нового детища лучшее, что есть в **Harvest Moon**, **Animal Crossing** и серии **Pokemon**. Авторы всерьез решили побаловать пользователей PC проработанным симулятором жизни тренера-фермера – с открытым для исследования миром и битвами.

Battletech

Известная по игре **Shadowrun Returns** студия **Harebrained Schemes** представила свой новый проект по старой франшизе – **Battletech**. Они показали трейлер, разъясняющий устройство игрового хаба, и продемонстрировали сражения.

В Battletech битвы пошаговые, как и положено в жанре тактических ролевок. Огромные роботы, прокачка оружия, тщательное планирование действий... Все как надо.

Mount & Blade 2: Bannerlord

На PC Gaming Show прозвучал анонс второй части экшена **Mount & Blade**. Его разрабатывает турецкая

студия **TaleWorlds**, создавшая первую частью цикла и дополнения к ней.

В первом геймплейном видео **Mount & Blade 2: Bannerlord** видно, что разработчики вытянули анимацию и графику на качественно новый уровень. Масштабные массовые битвы выглядят как сцены из дорогих исторических боевиков.

Total War: WARHAMMER 2

Creative Assembly и **SEGA** привезли **Total War: WARHAMMER 2**. На конференции издатели сразу признались, что изначально весь проект задумывался как полноценная трилогия. Так что третья часть – лишь вопрос времени.

В Total War: WARHAMMER 2 появятся две новые расы – рептилоиды и высшие эльфы. Сюжет игры по-прежнему строится на завоевании Нового Света одной из четырех игровых рас. Если судить по трейлеру, мы получим масштабную и проработанную стратегию.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Экшен **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS**, будучи в «раннем доступе», умудряется пользоваться безумной популярностью среди хардкорных игроков.

На PC Gaming Show ведущий дизайнер проекта Брэндон Грин рассказал о работе над игрой. Он обещает в финальной версии еще больше оружия, естественную смену погоды и качественный паркур, а еще – что игра разрастется «территориально». В ней как минимум появится пустынная местность и заброшенный космодром. Точной даты выхода полной версии пока не объявили.

Killing Floor 2: Summer Sideshow

Студия **Tripwire** рассказала о своих планах по развитию **Killing Floor 2**. Во-первых, она анонсировала летний ивент, **Summer Sideshow**, который начался 13 июня. Виртуальное мероприятие добавило в игру карту Tragic Kingdom и всяческие мелкие улучшения. Во-вторых, KF 2 обзавелась совершенно новым режимом испытаний, The Weekly Outbreak, – испытания будут обновляться раз в семь дней.

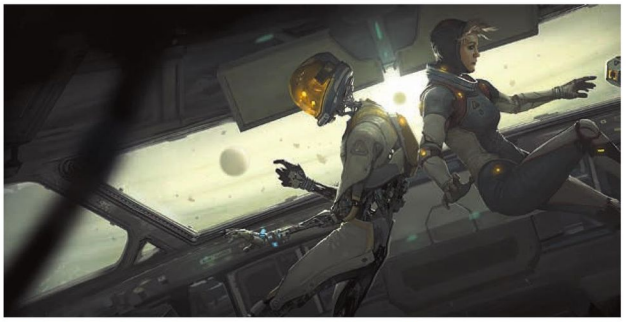
Напоследок представитель студии сообщил, что Killing Floor 2 до конца недели будет бесплатной для всех на PC. В июне подписчики сервиса PS Plus тоже получили игру бесплатно.

The Last Night

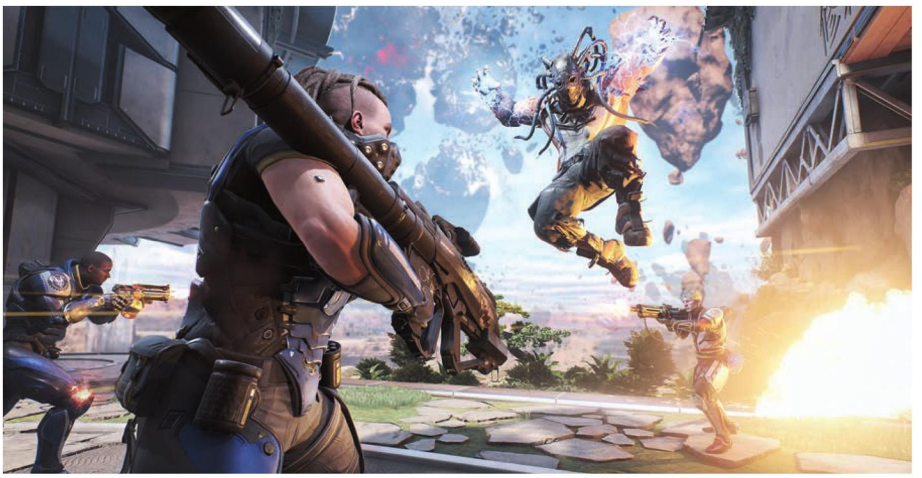
Ответственный директор проекта в стиле киберпанк **The Last Night**, Тим Соре, со сцены рассказал о сути игры. Их команда решила создать мрачный мир будущего в лучших традициях «Бегущего по лезвию» и «Нейроманта»: в мире The Last Night искусственный интеллект делает любую работу лучше живых людей. Населению остается только одно – потреблять. Такая жизнь, по словам арт-директора проекта, доводит многих до экзистенциального кризиса, и на этом строится детективный сюжет и история игры.

Разработчик подчеркнул, что мрачный мир будущего будет существовать независимо от игрока. То есть герою предстоит подстраиваться под события и проявления города, где он существует. The Last Night обещает стать эффектным приключением с исследованием мира, детективными элементами и хорошо прописанным сюжетом.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS – это более 4 млн копий и 100 млн долларов заработка за 3 месяца «раннего доступа». Онлайн порядка 250 тысяч человек ежедневно



GRIFTLANDS (СВЕРХУ), VR Challenger League (сверху-справа), LawBreakers (справа)



ЕЩЕ ОДИН MINECRAFT? И да, и нет. Одно несомненно – у Ylands есть свой визуальный стиль

Ylands

Студия **Bohemia Interactive** продемонстрировала релизный трейлер своей новой игры – **Ylands**. Проект от чешских разработчиков позволит игрокам самим придумывать приключения. В ролике показали массу локаций и немало механик, что станут основой всего игрового процесса. В Ylands будет много строительства и исследования самых разных мест и сражений.

Вероятно, в Bohemia Interactive хотят сделать **Minecraft** нового поколения – более масштабный, вариативный и чуть более приятный глазу. Игра получит редактор, где каждый желающий сможет создавать свои миры, работающие по прописанным условиям. Концепция многообещающая. Посмотрим, что получится в итоге.

Griftlands

Klei Entertainment представила публике свой новый ролевой проект **Griftlands**. Приключенческая игра позволит создать персонажа и отправиться в длинное путешествие – с торговлей, ветвистой системой прокачки и пошаговыми боями.

Судя по трейлеру, Griftlands порадует игроков необычным арт-дизайном и проработкой игровых механик. По заверению издателя, игра должна выйти в конце 2017-го или начале 2018 года.

LawBreakers

На мероприятии Клифф Блежински вышел на сцену и дал слово, что сетевой шутер **LawBreakers** выйдет 8 августа на всех актуальных платформах и стоить будет 30 долларов на всех платформах.

Зрителям показали нарезку кадров игрового процесса и тестеров, оживленно делившихся впечатлениями от геймплея. Каждый из них взахлеб рассказывал про лютую динамику, проработанную баллистику и необычные усиления, которыми надо уметь распоряжаться. Тестеры подчеркивают, что, играя в LawBreakers, надо постоянно быть сосредоточенным, собранным и готовым ко всему.

VR Challenger League

На конференции рассказали о запуске **VR Challenger League**. В рамках новой лиги начнутся соревнования по двум VR-дисциплинам – **The Unspoken** и **Echo**

SHADOW OF WAR
умеет попадать в центр внимания: то к нам на обложку, то сразу на две конференции E3

Arena. Призовой фонд турнира составит 200 тысяч долларов. Первенство стартует 12 июля, а финал состоится в 2018 году в Катовице.

Студия **Ready At Dawn** выпустит Echo Arena 20 июля. Компания сообщила, что все владельцы Oculus Rift получат игру совершенно бесплатно вместе с последующими дополнениями. The Unspoken тоже разработана только для Oculus Rift и продается с конца 2016 года. Суть игры заключается в схватках между магами, атакующими друг друга заклинаниями.

Secret Legend переименовали в Tunic

На презентации показали игровой процесс **Tunic**. Игру разрабатывает студия **Finji**, известная по **Night in the Woods** и **Feist**. Проект раньше назывался **Secret Legend**, и почему его переименовали – остается загадкой.

Судя по трейлеру, американские инди-разработчики вдохновлялись **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, только герой нового приключения не остроухий Линк, а милый лисенок с мечом.

Middle-earth: Shadow of War

Ближе к концу мероприятия студия **Monolith Productions** побаловала зрителей новым сюжетным трейлером **Middle-earth: Shadow of War**. В ролике Келебримбор и Талион встречают наемницу, известную как Клинок Галадриэли.

Продажи игры «Средиземье: Тени войны» стартуют 10 октября на всех актуальных игровых платформах.

Age of Empires: Definitive Edition

В конце мероприятия **Microsoft** анонсировала **Age of Empires: Definitive Edition**, ремастер оригинальной игры 1997 года. В культовой стратегии подтянули графику, добавили некоторые геймплейные улучшения и полностью перезаписали музыку и звуки.

Игру добавят в сервис Xbox Live для возможности играть по сети, а также прикрутят к ней поддержку разрешения 4K. Выход отполированной Age of Empires запланирован на конец этого года, к ее двадцатилетнему юбилею.

Nintendo за двадцать с небольшим минут

Конференция Nintendo началась с речи президента **Nintendo of America** Реджинальда «Реджи» Фис-Эме, который рассуждал о видеоиграх и о том, что качественные игровые произведения создаются, чтобы приносить «искреннюю радость и дарить настоящий вызов». После запустился яркий трейлер, рекламирующий сразу несколько проектов – файтинги **ARMS** и **Pokkén Tournament DX**, сетевой шутер **Splatoon 2**, футбольный симулятор **FIFA 18** и специальную версию гонок **Rocket League** для Nintendo Switch.

ПОКЕМОНЫ НА SWITCH.
Их появление было предсказано!

Xenoblade Chronicles 2

Мы уже в курсе, что **Xenoblade Chronicles 2** выйдет на Switch, игру анонсировали на презентации новой консоли в январе. На E3 компания представила свежий трейлер проекта, где показали персонажей, сюжетные сцены, необычный открытый мир и немного кадров игрового процесса.

Хотя у **Monolith Soft** прошлая игра серии, **Xenoblade Chronicles X**, вышла довольно посредственной, у Xenoblade Chronicles 2 есть все шансы стать одним из главных проектов для новой консоли. Ведь первый выпуск серии **Chronicles** для Nintendo Wii признан лучшей jRPG прошлого поколения консолей. Благодаря глубокой боевой системе, проработанной прокачке, арт-дизайну и сюжету игра заработала статус культовой. Потому вера в новую jRPG от Monolith крепнет с каждым новым показом.

Релиз запланирован на конец 2017 года.

Kirby, Yoshi и покемоны

Далее Nintendo перешла к анонсу очередного выпуска **Kirby**. Платформер, судя по релизному трейлеру, заточен под кооперативное прохождение. Новые приключения Йоши в игре **Yoshy** опять же разрабатывают с уклоном в кооператив; трейлер очередных приключений милого динозаврика был показан в рамках мероприятия. Оба проекта выйдут в 2018 году.

А президент **The Pokemon Company** Цунэкадзу Исихара пообещал выпустить новое поколение покемонов на Nintendo Switch. Он отметил, что новая номерная игра про карманных монстров появится на гибридной платформе в ближайшем будущем. По его словам, **Game Freak** уже вовсю работает над проектом. К сожалению, роликов и трейлеров не показали.

Глава компании обмолвился и о Pokkén Tournament DX – немного рассказал об особенностях управления бойцами при помощи джойконов.

Metroid Prime 4

Пожалуй, главным анонсом Nintendo стал анонс **Metroid Prime 4**. Этого ждали многие фанаты серии, ведь новая полноценная часть франшизы не выходила семь лет. Увы, нам продемонстрировали лишь тизер с логотипом игры, но этого уже достаточно, чтобы призадуматься о покупке новой консоли Nintendo. Пока не известно, как будет выглядеть игра, – скорее всего, как и во всех проектах подсерии Prime, игрок будет исследовать мир с видом от первого лица. Точной даты выхода новых похождений Самус пока не назвали.

Для поклонников двухмерных «метроидов» в рамках мероприятия Nintendo Treehouse компания анонсировала ремейк второй части серии. Проект назвали **Metroid: Samus Returns**, а его выход запланирован на сентябрь 2017 года.

Fire Emblem Warriors

Ранее уже стало известно, что студия **Omega Force** вовсю работает над musou-экшеном по вселенной **Fire Emblem**. В рамках Spotlight показали релизный трейлер и продемонстрировали завязку истории. На королевство героев игры нападает дракон, и, чтобы одолеть врага, им предстоит действовать быстро, слаженно и очень решительно.

В игре появятся герои прошлых частей серии Fire Emblem и совершенно новые персонажи, придуманные специально для этого проекта. Игра выйдет осенью 2017 года.

МАРИО ТУТ, МАРИО ТАМ.
Ничего удивительного – это же Nintendo!

Дополнения для The Legend of Zelda: Breath of the Wild и новые amiibo

По словам директора игры, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** получит DLC под названием **«Мастерский режим»**, оно добавит новую экипировку, оружие и суровые испытания. Игра с новым режимом станет настоящим вызовом для любителей непростых испытаний. Второе дополнение, **«Баллада о воинах»**, расширит игру новыми квестами и приключениями.

«Мастерский режим» появится в продаже 30 июня, а «Баллада о воинах» ожидается в начале следующего года. Кроме того, для Breath of the Wild выпустят четыре новые amiibo в виде персонажей игры. Фигурки, как и остальные amiibo, добавят в проект новый контент.

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Легендарный геймдизайнер Сигэру Миямото уже представил **Mario + Rabbids Kingdom Battle** на конференции **Ubisoft**. А в рамках Nintendo Spotlight показали видео, где глава французской компании Ив Гиймо рассказывает об особенностях тактического кроссовера.

Rocket League

Компания представила релизный трейлер **Rocket League** для Nintendo Switch. Японцы обещают, что соревновательные гонки с мячом выйдут на консоли уже этой зимой.

Rocket League для новой платформы Nintendo обзаведется кросс-платформенным мультиплеером. То есть владельцы Switch смогут играть в Rocket League вместе с обладателями Xbox One и PC на одном поле. Как и положено, Switch получит и локальный мультиплеерный режим.

Super Mario Odyssey

В заключение Nintendo показала геймплейный трейлер **Super Mario Odyssey**. Новые приключения усатого водопроводчика развернутся в бесшовном открытом мире. Последняя игра серии с открытым миром, **Super Mario Sunshine**, вышла в 2002 году на Nintendo GameCube.

Мир Super Mario Odyssey разнообразен. В нем есть реалистичные города с людьми, наподобие Нью-Йорка, которые перемежаются привычными для серии локациями. Из трейлера можно сделать вывод, что игра сосредоточится на механиках, связанных… с кепкой героя! С помощью головного убора усач сможет не только преодолевать препятствия, но и расправляться с врагами. Также стало известно, что Марио в Odyssey научится вселяться в живых существ и пользоваться их способностями. Super Mario Odyssey появится в магазинах 27 октября 2017 года.

ROCKET LEAGUE
яркая и веселая, так что на Switch она будет выглядеть как родная

■■■

На этом и закончились все большие конференции в рамках E3 2017, а дальше начинается самое вкусное – рассказы о конкретных играх! ■

METRO EXODUS

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

ЖАНР Шутер от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК 4A Games
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 2018 год

На пресс-конференции **Microsoft** показали невероятное количество игр – **Forza Motorsport 7**, **Sea of Thieves**, **Anthem** и многие другие. Среди них была одна, которую никто не ждал, но ее громкий анонс стал одним из главных событий всей E3 2017. Речь, разумеется, о **Metro Exodus**.

Охота к перемене мест

На самом деле о разработке игры стало известно еще в 2014 году. Позже, в ноябре 2016-го, на официальном сайте **«Метро 2035»** появился тизер, и он ясно дал понять, когда мы узнаем о новой игре больше. И вот 2017 год настал. Отгремели пресс-конференции на E3, разработчики ответили на вопросы – самое время разобраться, чего стоит ждать от нового проекта **4A Games**.

2036 год. Артем, не без помощи черных, пережил события **Metro: Last Light**, но жизнь его от этого нимало не наладилась. Под давлением недружелюбных сил московской подземки главный герой и его жена Аня вынуждены оставить свой дом. Артему предстоит возглавить рейнджеров «Спарты» и пересечь с ними постапокалиптическую Россию, чтобы найти следы новой жизни на востоке. Но мир «Метро» жесток. Не все спутники переживут путешествие, и наш выбор будет определять их судьбы.

АНДРЕЙ ПРОХОРОВ, творческий директор 4A Games, о Metro Exodus

Одно из главных нововведений Metro Exodus – смена места действия. Коридорные уровни подземки и редкие вылазки наверх уступили место полноценному геймплею на поверхности, где Артем даже сможет снять противогаз. Любителей катакомб из первых частей тоже не забудут: по мере прохождения мы будем спускаться в атмосферные подземные локации. На поверхности мы сможем оценить пейзажи матушки России, красоту которых разработчики подчеркнули разнообразием условий: погода здесь очень переменчива, а день и ночь исправно сменяют друг друга.

Путешествие через всю страну на своих двоих довольно утомительное занятие, поэтому передвигаться между локациями мы будем на модифицированном поезде «Аврора». Сюжет охватит около года игрового времени, так что мы увидим полный цикл сезонов.

S.T.A.L.K.E.R. + Metro = Exodus

Кроме того, Exodus подарит нам элементы открытого мира: впервые в истории серии мы попадем на большие нелинейные локации. На поверхности нас ждут обширные территории, и чем лучше вы их исследуете, тем

НЕ ИЩИТЕ
этих мест на карте России – мы пытались и не преуспели. Да и «Первоапрельская ГЭС» намекает на вымышленность локаций

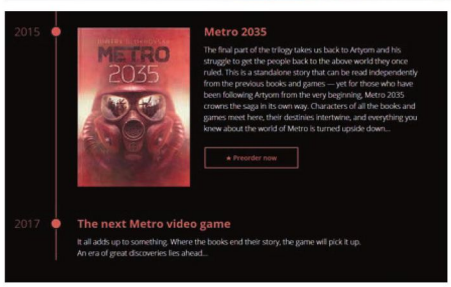
больше у вас будет шансов выжить. Открытые локации в Exodus будут проработаны детально, то есть ничуть не хуже, чем станции московского метрополитена.

4A Games также заявили, что серьезно переработали искусственный интеллект. Нас ждет гораздо больше неожиданных ситуаций, а схватки с противниками станут куда динамичнее, чем раньше. К примеру, прежде нам удавалось предугадать, где находится логово чудовищ, и мы ждали нападения с той стороны. Теперь же на тварей можно наткнуться в любой момент исследования нелинейного уровня.

Андрей Прохоров: «Костяк нашей команды – это люди, что работали над S.T.A.L.K.E.R. И на этот раз мы поставили перед собой амбициозную задачу: совместить две этих франшизы. Сначала мы думали, что будет легко, ведь мы уже сделали обе эти серии. Легко не было, но мы довольны тем, что у нас в итоге получилось. В игре есть все элементы, за которые фанаты любят Metro, но при этом мы дали игрокам больше свободы».

■■■

Очень хочется верить, что обещания разработчиков окажутся правдой, – мы с удовольствием поиграем в гремучую смесь «Сталкера» и «Метро». Релиз назначен на 2018 год на PC, PS4 и Xbox One. Но мы не против, если «Исход» отложат: лучше подождать до 2019-го, нежели получить игру раньше в недоработанном виде. А то с «духовным наследником» культовой S.T.A.L.K.E.R., сами понимаете, может всякое быть. ■



РАЗРАБОТЧИКИ УЛУЧШИЛИ СИСТЕМУ
настройки параметров оружия, она будет гораздо разнообразнее, чем в Last Light. Подробнее об этом обещают рассказать позже

ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ К КНИГЕ «МЕТРО 2035»

Артем не просто так решает уехать из Москвы. Как оказалось, «невидимые наблюдатели» из сказок вправду существуют и на деле в сытости и достатке управляют всей подземкой из Метро-2. Кроме того, они организовали вокруг Москвы сеть радиоцентров-глушилок, из-за чего обмен данными с внешним миром невозможен.

А обмениваться, оказывается, есть с кем! Петербург, Владивосток, Берлин – все на связи. Только вот наблюдатели считают, что Последняя война еще не закончена и единственный способ выжить – запудрить мозги жителям метро и отвлечь их от попыток выйти наверх. Артем не согласен с таким устройством мира и пытается донести до людей правду, однако на его сторону встает лишь часть ордена. В конце концов у героя не остается иного выхода – он оставляет подземку, уезжает из Москвы и ищет новый дом для себя и своей жены. ■

BEYOND GOOD & EVIL 2

КОСМИЧЕСКИЕ ОЖИДАНИЯ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР Экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montpellier
ПЛАТФОРМА Неизвестно
ДАТА ВЫХОДА Неизвестно

Наверное, это был самый-самый мощный анонс на E3 2017. Кроме шуток, слухи о продолжении **Beyond Good & Evil** ходили на протяжении пятнадцати лет – аккурат с момента выхода оригинала. История зеленоглазой девушки Джейд тронула сердца многих, игра в прямом смысле этого слова обрела культовый статус, а ее создатель, Мишель Ансель, этого статуса никогда и не утрачивал – достаточно того, что это человек, придумавший Рэймена.

При этом анонсы **Beyond Good & Evil 2** прежде уже случались. Был и тизер, и даже геймплейный трейлер, но потом все опять заглохло. По этому поводу и сейчас скептики громко хмыкают. Дескать, ну-ну, проходили. Пока игру не увидим – не поверим.

Так вот, мы игру ВИДЕЛИ. В порядке страшного эксклюзива «Игромания» просочилась в самую дальнюю комнатку Ubisoft Lounge на E3, пообщалась с командой разработчиков и самим Мишелем, а кроме того, посмотрела технический билд Beyond Good & Evil 2.

И удивилась еще больше, чем во время первого анонса на конференции Ubisoft.

Размах галактических масштабов

Дело в том, что вторая часть Beyond Good & Evil планируется игрой с открытым миром. С межзвездными путешествиями на космическом корабле, возможностью садиться на планеты, посещать города, летать над поверхностью со скоростью в несколько тысяч километров в час, апгрейдить корабль, покупать новые корабли побольше, в которых можно хранить корабли поменьше, и так далее.

И все это живет в реальном времени: планеты смещаются относительно друг друга, на их поверхность могут падать метеориты и оставлять по себе кратеры. Эти перемены игра будет обсчитывать в реальном времени, а на самой поверхности можно будет наблюдать восходы, закаты и прочие природные явления с предельной степенью достоверности.

Все, что касается сюжетной части, будет вполне классическим. Ключевые персонажи не умрут, их всегда можно будет застать в указанных местах – как, например, в **GTA**, с которой сам Ансель сравнивает Beyond Good & Evil 2. Хотите – следуйте за историей. Не хотите – изучайте планеты, собирайте ресурсы, выполняйте побочные задания, общайтесь с местным населением.

Если помните, в первой части многое было завязано на фотоаппарат: Джейд постоянно снимала всевозможные формы жизни. Здесь почти любая фотография способна принести пользу. Скажем, если сделать снимок статуи, а потом показать его аборигену – о статуе можно будет *поговорить*! На этом строится механика расследований, которые будут порой встречать-

ЭТОТ МЕЖДУНАРОДНЫЙ жест означает «мы вам перезвоним»

ся по сюжету. Хотите поговорить с кем-то о чем-то конкретном – принесите изображение, тогда в диалоге откроются новые опции. От маркера к маркеру вести не будут, иногда придется пораскинуть мозгами.

Сюжет и персонажи

Сюжетно события второй части происходят задолго до рождения Джейд. Оказывается, в мире Beyond Good & Evil человечество в какой-то момент научилось прививать себе гены животных и создавать новые виды разумных существ. Но таких химер выращивали в первую очередь для рабского труда, и отношения между обычными людьми и людьми-животными всегда были очень напряженными. Где-то вспыхивают бунты, где-то на далеких планетах химеры уже давно захватили власть. А еще в этом мире будущего супердержавами стали не Россия и США, как в последнее время принято предполагать, а Индия и Китай. Именно они первыми бросились осваивать космос, и именно поэтому в игре столько элементов восточной стилистики.

Играть мы будем не за Джейд и даже не за ее родственницу – персонажа можно создать самим. А вот команда, что будет вокруг него собираться, прописана заранее. Обезьяна Нокс, кудрявая Шани, зеленоглазая Дакини – та самая, до боли похожая на Джейд... Все они будут присоединяться к нам во время путешествия. В этот момент игра начинает напоминать уже **Mass Effect**: в кокпите собственного корабля, разговаривая с напарниками, расставляя трофеи и планируя дальнейшие действия, мы проведем немало времени.

Предварительные итоги

Как выглядит игровой процесс в городе, мы пока не знаем. В технической демоверсии мы сначала взлетели из города в космос, потом вернулись обратно и зависли в воздухе. Затем из более крупного корабля вылетел более мелкий, а из него десантировался наружу Нокс на джетпаке и немножко полетал вокруг огромной статуи Ганеши (как раз ее можно наблюдать на утекших в сеть артах). В мире игры эта статуя по-настоящему огромна, с виду что-то около полукилометра в высоту.

Собственно, именно такими контрастами разработчики и собираются нас впечатлять. Вот мы в городе, вот мы взлетели над ним и видим еще с десяток городов окрест, вот мы вообще воспарили над планетой и мчимся по ее орбите, а вот улетели в открытый космос и направились к соседней планете. И все это без загрузочных экранов и прочих переходов!

А еще сильна надежда, что нас, как и полтора десятка лет назад, удивят историей. О ней разработчики многозначительно молчат – и в общем-то правильно делают. Сами все узнаем, когда игра выйдет. Пока, правда, не ясно, скоро ли это произойдет, но произойдет наверняка: Beyond Good & Evil 2 уже точно существует не только в трейлерах с выставок. Мы ее своими руками щупали! ■

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

ИСТРЕБИТЕЛЬ НАЦИСТОВ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР Шутер от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК MachineGames
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 27 октября 2017

Мы знали, мы всегда знали, что Би Джей Блазковиц по прозвищу Бласко выжил! Что ему какая-то ядерная бомба и распоротый живот! Эта сверхживучая сволочь всю игру выкарабкивалась из самых бесперспективных ситуаций на последнем хитпойнте, отжиралась едой из собачьих мисок и снова рвалась в бой – крошить ненавистных наци.

Авторы перезапуска **Wolfenstein**, студия **Machine Games**, проделали титаническую работу по очеловечиванию Би Джея. До **The New Order** мы воспринимали его только как машину для убийств, с пулеметом наперевес и огромным мешком для сбора фашистского золота.

Но в последней игре оказалось, что вовсе Бласко не кровожадный – просто у него есть мечта. Простая американская мечта, включающая домик с задним двориком для барбекю, жену, детишек и собаку. А фашисты всего лишь стоят на пути к этой мечте, и Би Джею ничего не остается, кроме как браться за оружие и стрелять, резать, сворачивать головы и взрывать технику ракетами, потому что в мире, где победили немецкие захватчики, нет места для его мечты. Этот мир нужно изменить.

Демка, в которую нам дали поиграть, начинается с того, что Бласко приходит в себя в госпитале. Что именно произошло, как он сумел выжить? Пока не известно. Демка стартует через пятнадцать минут после самого начала игры. Здесь он уже лежит на больничной койке с обработанными ранами и трубочкой-мочеотводом в животе из-за повреждения почек. Далее в медпункт подлодки, в котором, как оказалось, отлеживался наш герой, врываются фашисты и снова пытаются его убить.

Опять Бласковицу ничего не остается, кроме как взяться за оружие, сесть в инвалидное кресло – и прямо вот так, на колесах, пробивать себе дорогу к мечте. Дальше, конечно, будут эпизоды, где он отъестся,

СПРАВА – НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ, дочь фрау Энгель, которую та ненавидит за лишний вес: дескать, портит имидж истинных арийцев. Кстати, именно она... нет, не скажем. Сами увидите

РЕДАКЦИЯ ОСУЖДАЕТ нацизм и одобряет борьбу агента Бласковица

выздоровеет и будет весело бегать на своих двоих, постреливая по захватчикам в македонском стиле. Но пока он не может даже ходить, и на игровом процессе это здорово сказывается: либо мы толкаем кресло обеими руками и тратим лишнюю секунду на то, чтобы выхватить оружие, либо медленно управляемся одной и находимся в полной боевой готовности.

Лестницы и ступеньки недоступны – приходится искать обходные пути через конвейеры и гигантские шестеренки, а вдобавок повсюду расставлены микроволновые ловушки, которые выдает только слабое свечение и колебание воздуха. Если вступить в зону излучения, Би Джея просто разорвет в клочья. Зато если загнать туда фашистов, то в клочья порвет уже их, чем можно и нужно пользоваться.

В одном-единственном эпизоде разработчики продемонстрировали такую уйму новых игровых механик, что остается только гадать, чем они собираются удивлять дальше. Первая часть тоже не жаловалась на разнообразие, но тут случай примерно аналогичен ситуации с серией **Uncharted**. Уж до чего восхитительной была первая часть, но вторая обошла ее как стоячую. Так же, по-видимому, произойдет и тут.

Демоверсия обрывается на самом интересном моменте. Фрау Ирене Энгель выжила и взяла в заложники нескольких соратников Бласко, надеясь, что он сдастся. Наш герой прикатился к ней прямо в инвалидном кресле, обессиленно упал на пол и был осмеян фашистами, но сделка, конечно, не состоялась. Ирене уже заносит над головой Кэролайн Беккер топор... и демка, конечно, заканчивается!

■■■

Зная беспощадность разработчиков, можно предположить, что жертвы среди соратников будут. Как будет и много-много других событий, которых мы теперь ждем с особенным нетерпением. Все, за что мы любили первую часть обновленной Wolfenstein, осталось на месте, да и новых игрушек явно в достатке. Испробовать их все на практике мы сможем уже 27 октября. ■

SPIDER-MAN

ПРИВЕТ ИЗ АРКХЕМА!

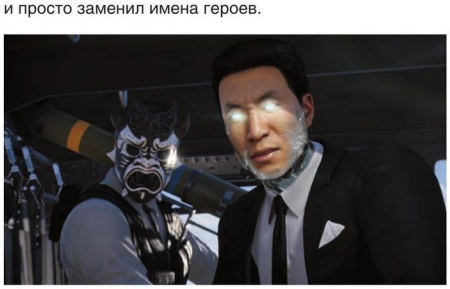
ИЛЬЯ МОРОЗОВ

ЖАНР Экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Insomniac Games
ПЛАТФОРМА PS4
ДАТА ВЫХОДА Первая половина 2018

Игры про Человека-паука долгое время варьировались от «ужасных» до «еще куда ни шло», всегда оставаясь в малобюджетных рамках. Но теперь геймерам есть чему порадоваться – перезапуск доверили студии **Insomniac Games**, больше всего известной по сериям **Spyro the Dragon**, **Ratchet & Clank** и **Resistance**. В этом году разработчики привезли на выставку E3 свежий восьмиминутный трейлер своей версии **Spider-Man** и поделились с «Игроманией» подробностями о проекте.

Хороший пример заразителен

Первое, что бросается в глаза, – невероятное сходство с играми серии **Arkham**. Заимствований столько, что просто глупо отрицать, чем именно вдохновлялись в Insomniac, готовясь к перезапуску. И дело не ограничилось боевой системой – временами кажется, что кто-то украл из офиса **Rocksteady** дизайн-документы и просто заменил имена героев.



МИСТЕР НЕГАТИВ И БАНДА
«Внутренние демоны»... С именами у врагов Спайди всегда был полный порядок

Так, история, которую нам расскажут в Spider-Man, полностью оригинальная: ее не брали из комиксов, а написали специально для игры. То же касается и персонажей: имена знакомые, но создатели обещают, что каждый из них будет отличаться от того образа, к которому мы привыкли в фильмах и комиксах. А еще у нового проекта нет никакой связи с киновселенной **Marvel** – все происходящее нужно воспринимать как творческое переосмысление полюбившихся героев и событий. Не напоминает подход Rocksteady к саге о Темном рыцаре?

С большей силой...

Порадовало, что в новой игре Человек-паук уже не новичок на супергеройской ниве. Свой красно-синий костюм Питер Паркер, по сюжету, надел еще три года назад, поэтому нам не будут в сто фигнадцатый раз скармливать набившую оскомину «историю происхождения». Спайди от Insomniac находится на пике своих сил и возможностей и уверенно дает бой злодеям. Амбал уже за решеткой, и не нужно долго гадать, чья это заслуга. Будет в игре и свой аналог комиссара Джеймса Гордона – капитан полиции Юри Ватанабэ. За три года Паркер успел не только нажить себе врагов, но и завоевать доверие союзников.

Роль одного из главных злодеев на этот раз досталась Мистеру Негативу. В глазах публики Мартин Ли – филантроп, финансирующий множество бесплатных столовых для бездомных, в одной из которых работает тетя Мэй. А на самом деле черно-белый антагонист – главарь банды «Внутренние демоны», которая намерена подмять под себя весь Нью-Йорк.

GET OVER HERE!

...приходит большая ответственность

Разумеется, даже в неволе Амбал не намерен так легко отдавать кому-то свой титул, да и ресурсов у него предостаточно. Так что в этот раз Человек-паук окажется между молотом и наковальней – придется сражаться с двумя враждующими группировками и по возможности не разнести в процессе весь город.

В финальной версии игры нас явно ждет еще больше суперзлодеев – как известных, так и не очень. Например, в ролике мелькнул билборд с надписью «Нормана Осборна – в мэры!». Значит ли это, что нас ждет встреча с зеленым психопатом?

Разработчики отметили, что на долю героя выпадет немало испытаний. Даже когда Человек-паук побеждает, Питер Паркер может проиграть. А иногда фиаско терпят *оба*. Это наглядно демонстрируется в ролике: попытка остановить вертолет Мистера Негатива увенчалась успехом, но городской собственности при этом пострадало ну очень много, и кому-то придется за это отвечать.

Боевой балет

Зато с геймплеем все вполне понятно – привычная боевая система из Arkham. Враги нападают по одному, максимум вдвоем. Вместо иконки удара при парировании – «паучье чутье». Противников пока замечено три вида: обычные, с огнестрельным оружием (его можно выбить из рук) и «толстые». Спайди скачет между ними, как кузнечик, чередуя контрудары, тумаки и паучьи спецспособности.

Между потасовками можно поиграть в стелс – запрыгивать на балки повыше, ставить ловушки, бесшумно вырубать противников разными способами, в том числе подвешивая их под потолком, и так далее. В общем, всякий, кто играл хоть в одну из частей аркхемских приключений Бэтмена, мгновенно почувствует себя как дома.

Паук на первой сверхзвуковой

С другой стороны, Питер Паркер, в отличие от Брюса Уэйна, далеко не простой смертный, так что в Spider-Man авторы выкрутили уровень акробатического безумия до 11 из 10. И это неудивительно: скорее всего, студия привлекла внимание Marvel не культовыми сериями, а менее известным проектом – **Sunset Overdrive** с его безбашенным паркуром. Так что за беготню по небоскребам можно быть спокойными.

Разработчики подтвердили, что вне сюжетных миссий нас ждет открытый мир. А вот другая отличная новость для поклонников игр про Человека-паука – больше никакого «цепляния за воздух»! Если верить обещаниям, в полете паутина всегда крепится к зданиям и другим объектам, а физический движок честно просчитывает инерцию и ускорение, словно в культовой **Spider-Man 2**.

В самом конце трейлера зрителей ждал сюрприз: в игру заглянет Майлз Моралес, темнокожий Человек-паук из альтернативной вселенной. Увы, создатели уклонились от ответа на вопрос, как это отразится на геймплее и отразится ли вообще. Второй играбельный персонаж со своим набором способностей? Может, онлайновый кооператив? Теряемся в догадках.

■ ■ ■

Несмотря на вторичность многих элементов, Spider-Man все равно очень хочется ждать, больно уж ярко и весело выглядит новый проект Insomniac, да и соскучиться по Пауку многие уже успели. Разнообразный и проверенный временем геймплей вкупе с картинкой и бюджетом уровня AAA – «именно такой игры заслуживает Человек-паук», похвала, которой только ленивый в свое время не наградил **Arkham Asylum** с Бэтменом в главной роли. И если результат окажется столь же шикарным – мы будем только рады. ■

GOD OF WAR

СТАРИКАМ ТУТ НЕ МЕСТО

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

ЖАНР Слэшер
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Santa Monica Studio
ПЛАТФОРМА PS4
ДАТА ВЫХОДА начало 2018

Бог войны постарел. Он больше не убивает мифических тварей десятками. Цепи клинков Хаоса не сдавливают руки, а слепая первобытная ярость – разум. Старый мир, бывший ему домом, разрушен его собственными руками, и теперь он ищет иной жизни в северных землях. И не один, а с сыном. Да, брызжущая тестостероном машина смерти обзавелась на старости лет отпрыском.

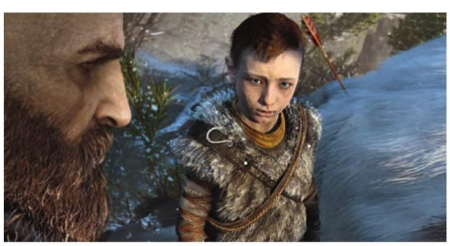
Поэтому, едва посмотрев первую демонстрацию геймплея, поклонники серии моментально обвинили игру в том, что она пытается быть похожей на **The Last of Us**. А она действительно пытается. Это и хорошо, и плохо.

Кровь и лед

Новая **God of War**, очевидно, будет совершенно непохожа на все предыдущие игры серии. Хотя высокий градус насилия, кровавость и бестиарий никуда не делся, история об уставшем боге войны делает резкий поворот в сторону серьезного повествования.

Для тех, кто знаком с франшизой еще со времен PlayStation 2, это довольно необычный жест. God of War всегда была очень голливудским слэшером. Аналогом **Call of Duty**, если угодно. Если человек никогда не держал в руках контроллер, его можно было посадить за, скажем, **God of War 2** и он все равно получал удовольствие. Простая, но эффектная боевая система, отличная графика, но главное – режиссура. Великолепно поставленные бои с боссами и контекстные «фатальности» радовали своей брутальностью, и в то время подобные зрелища встречались нечасто.

Видимо, потом разработчики поняли, что фестиваль бессмысленной кровищи начал публике надоедать, да и творческие умы, стоящие за God of War, повзрослели и остепенились. Пришла и Кратосу пора исследовать новые горизонты.



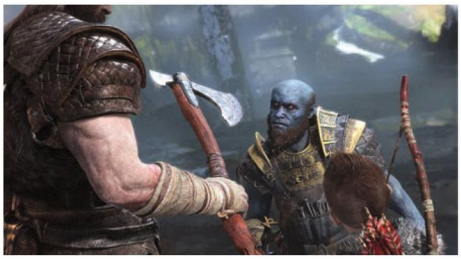
ЕЩЕ МАЛЬЧИШКА, но уже в шрамах. Успел нюхнуть северного пороху, весь в отца

Не числом, но умением

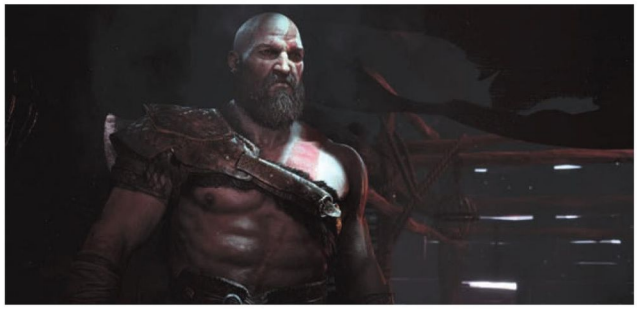
Сражается бог войны теперь... практично? Будто взвешивает свои тактические опции. Немыслимо. Никаких лишних и необдуманных движений. Темп мясорубки заметно снизился, и, судя по всему, в этот раз разработчики попытаются привнести побольше элементов тактики, быстрого принятия решений. Нужно пытаться контролировать врагов с топором и щитом в руках – почти что как обычный, хоть и мускулистый мужик. Даже свой крутой топор Кратос бросает двумя руками (совсем не по-пижонски), да еще потом идет его поднимать. Сам, ножками. «Игрушки», конечно, стопроцентно волшебные, но размахивать ими, как клинками Хаоса, вряд ли получится. Кто знает, что еще у героя будет в арсенале.

Помимо этого, внешне заметно, что Кратос сдерживается, прилагая сознательное усилие к тому, чтобы не потерять трезвость мысли в пылу боя. Он, может, и полубог, но еще и наполовину человек, со всеми присущими людям слабостями. Не обращать внимания на боль и здравый смысл возможно только в режиме

ОБЕЩАЮТ
куда больше NPC, чем раньше, – со своими историями и даже сюжетными арками



А ВЕДЬ КОГДА-ТО
Кратос таких великанов на завтрак без молока ел. Эх, старость – не радость...



УСТАВШИЙ, НО НЕ СЛОМЛЕННЫЙ.
Пафос и стать так и прут

«спартанской ярости» – именно она помогла герою одолеть тролля в дебютном трейлере с E3 2016. От злобы и гнева он, похоже, старается навсегда избавиться. Вероятно, с этим будет связан некий элемент менеджмента ресурсов или система «кармы»: крошить нечисть, забыв обо всем на свете, или держаться за новообретенную человечность?

Отцы и дети

Про сынишку тоже не забыли, и он, по словам разработчиков, не станет просто сюжетным довеском. Ребенок полубога хоть и мал, но быстро берет пример с отца. Помогает решать головоломки, иногда служит разведчиком, в бою метко стреляет из лука и всячески мешает врагам, выигрывая время для Кратоса. У мальчишки будет собственное дерево навыков, так что можно выбирать, чему его научить – хорошему или плохому. Все как подобает ответственному родителю.

В игре, возможно, будет открытый мир – на это намекала характерная надпись, извещающая об открытии новой локации, засветившаяся в прошлогоднем трейлере. Учитывая впечатляющую графику и прелесть заснеженных северных пейзажей, нетрудно догадаться, что нам будет на что посмотреть и где погулять. Не говоря уже об агрессивно настроенной фауне, так и просящейся на лезвие топора. И все же, несмотря на все это, повод для скепсиса есть.

О, бедный Йорик

Дело в тоне. В серьезности грядущей God of War. Нет совершенно ничего постыдного в том, чтобы равняться на The Last of Us, – она произвела мини-революцию в области видеоигрового повествования. Хоть сам сюжет мог быть полон клише и предсказуемых поворотов, для видеоигр такой подход к сочетанию истории и геймплея стал откровением. На подобное внушительное произведение можно и иногда нужно ориентироваться, опираясь на его достижения в поиске новых идей.

Вопрос в другом: стоит ли применять подобный «взрослый» подход к God of War, игре про мясо, матюки, убийства и... ну, вы поняли. Сразу хоронить новую God of War из-за этого ни в коем случае не стоит. У нас перед глазами есть прекрасный пример, как серию, любимую за визуальный ряд и стиль, сумели преподнести в мрачном, психологичном свете, – последний сезон «Самурая Джека». Там и неочевидные, забытые всеми вопросы затронули, и раскрыли нарочито картонного, но красочного персонажа куда глубже, чем прежде.

Теоретически у Sony есть все шансы сделать из Кратоса по-настоящему интересного, даже трагического персонажа, исследовав его антигеройское прошлое. Тогда и вся экспозиция с диалогами будет занятной, и происходящее будет ощущаться совсем иначе. ■

UNCHARTED: THE LOST LEGACY

ЛАРА, ТЫ ЛИ ЭТО?

РОДИОН ИЛЬИН

ЖАНР Экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Naughty Dog
ПЛАТФОРМА PS4
ДАТА ВЫХОДА 23 августа 2017

«Ода женской филейной части» – так хотелось озаглавить этот текст, но мы удержались. И все же это не отменяет того, что самостоятельное дополнение **The Lost Legacy** явно позарилось на лавры серии про расхитительницу гробниц: нам предлагают играть за симпатичную девушку и несколько часов кряду наслаждаться видом женских округлостей. В этот раз в центре повествования оказываются уже знакомые нам Хлоя Фрейзер (за нее и играем) и Надин Росс.

«Они выглядят сексуально, и это здорово. Я думаю, если девушкам нравятся сексуальные девушки – это здорово! Мы их любим, но они не только неотразимы внешне, но еще и классные персонажи, одни из самых интересных в игровой индустрии», – не без гордости заявляют авторы.

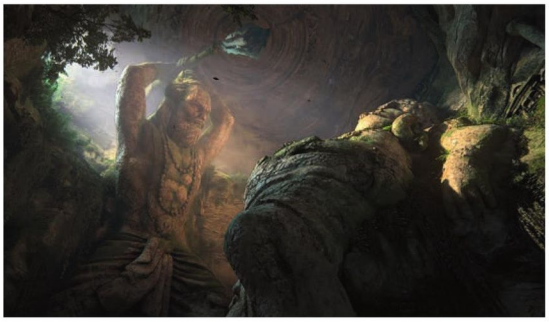
ГЮЛЬЧАТАЙ, ОТКРОЙ личико! Да не смотри ты волком, здесь так не принято

Только представьте, пока две молодые искательницы приключений карабкаются по отвесным стенам очередного древнего храма (разработчики целенаправленно улучшали эту механику, сами еще раз признались в беседе тет-а-тет), игровая камера любезно ловит наивыгоднейшие ракурсы снизу... И не только в такие моменты она это делает – на закрытом показе для прессы у мужской части аудитории не сходила с лица улыбка.

Впрочем, поводов улыбнуться и без того немало – похоже, поклонников серии **Uncharted** ждет еще одно удивительное приключение.

Подруга поневоле

Итак, наши героини отправляются в юго-западную Индию, в регион Западные Гаты. Это вполне реальное место на географической карте, примечательное своей горной цепью, постройками XIII века и памятниками индуистской культуры. «А еще тут каждый желающий может отыскать город Халибиду, одну из столиц Древней Индии, в окрестностях которой можно найти интересные памятники – например, Ганешу. Конечно же, там нет достаточного количества статуй или дру-



гих идеально сохранившихся памятников, но все они реально существуют. В игре же мы постарались совместить реальные объекты и свои фантазии, основанные на исторических фактах», – поясняют создатели игры.

Впрочем, девчонки здесь не для того, чтобы наслаждаться красотами архитектуры, – они стремятся отыскать Бивень Ганеши, легендарный артефакт. Явились они не с пустыми руками, до того им где-то уже удалось умыкнуть некий медальон, который и поможет в решении финальной задачи. Попутно этот медальон девушки постоянно встраивают в древние механизмы, чтобы преодолеть, казалось бы, непреодолимые препятствия, – и ведь срабатывает! С заскорузлых камней сыплется труха, но очередная стена покорно отъезжает в сторону.

Сражаться, как обычно, предстоит не только с дикой природой и коварными ловушками – заодно мы будем отбиваться от словоохотливого злодея, который сядет героиням на хвост и не раз появится из ниоткуда в самый неподходящий момент, чтобы наставить на них пистолет.

Однако и между собой дамы тоже не ладят. В лучших традициях кинематографа первое время они не особо доверяют друг другу, но, чтобы достигнуть цели, им придется сплотиться. Например, поймать в полете оступившуюся «подругу». За двадцатиминутную геймплейную демонстрацию такое случалось неоднократно.

Сами же разработчики о мисс Фрейзер высказываются чуть резче: «Хлоя – это очень крутой персонаж! Она возвращается к игрокам из времен второй и третьей частей серии. Прежде чем сделать ее главной героиней дополнения, мы дважды посмотрели на ее образ, характер, поведение и решили, что она идеальный кандидат на роль нового героя. Да, это не Натан Дрейк, но Хлоя способна показать игру под другим углом. Если у Дрейка есть «комплекс героя», то Хлоя ориентируется исключительно на себя и не собирается подставляться в опасных ситуациях, она может запросто бросить товарищей в критическую минуту. Подобный стиль добавляет в Uncharted черты индивидуализма и скрытности, которые только начали проявляться в **«Uncharted 4: Путь вора»**.

Толика улучшений

Еще из примечательных моментов и того нового, что удалось заметить в геймплее: механика бросания кошки стала более удобной и правдоподобной. Впрочем, было бы странно, если б разработчики не стали улучшать столь уместный в архитектуре здешних уровней элемент. Недаром демонстрация началась с того, что героини, взобравшись на самую верхушку скалы, взирали на ослепительно красивую панораму гор и водопадов, которые затем планомерно покоряли, – проваливаясь меж камней, скатываясь на тросах над пропастями, утопая в болоте по самые колени или... оказываясь в тесной камере со скелетами в древней пещере.

ЛИХИЕ ПОГОНИ, манящая зелень джунглей, роковые красавицы – магия Uncharted все еще с нами!

Наконец, в **Naughty Dog** особенно пекутся о механике езды на джипе. Клятвенно обещают, что вождение станет куда более увлекательным и правдоподобным занятием, чем в четвертой части саги. Да и сами просторы для езды увеличатся многократно – игрокам будет где пофорсить!

■■■

В остальном перед нами все та же знакомая Uncharted в своей четвертой реинкарнации. Улучшили тут, подкрутили здесь, заложили побольше динамита под новыми скалами и поменяли главных действующих лиц. А что еще нужно? Пожалуй, только чтобы поскорее произошел релиз. В России The Lost Legacy выйдет 23 августа. ■

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

ВО ИМЯ ОСИРИСА!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР Экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 27 октября 2017

Когда-то **Ubisoft** уверенно следовала правилу «ни года без ассасина», порой выпуская по две игры этой серии разом. Но после **Syndicate** в компании взяли перерыв на год, и публика даже слегка заволновалась – чем собираются удивлять, раз не спешат с анонсом?

И вот пришла E3 2017, а с ней новая «большая» игра под названием **Assassin's Creed Origins** – и первая возможность в нее поиграть. Место действия – Древний Египет, главный герой – смуглокожий Байек из касты меджаев, с ручным орлом.

Сразу скажем, изменилось очень многое, в первую очередь – боевая система. Ее явно создавали, подглядывая за коллегами, работавшими над **For Honor**.

Она тут не *настолько* сложная, но все же далека от привычного закликивания стражников, подходящих в порядке строгой очереди.

Здесь нет трех стоек и кучи дополнительных умений, но в остальном очень похоже: сильный удар, слабый удар, пробивание блока, заметная инерционность каждой атаки (в For Honor она зависела от класса, а здесь – от выбранного оружия), использование предметов окружения... Да и в пальцах схожие ощущения.

Поэтому если вы уже знакомы с тем, как рыцари, самураи и викинги крошат друг другу черепа, то и в Origins освоитесь быстро. А вот если нет, то имейте в виду – возможно, поначалу придется туго. Даже горстка стражников имеет все шансы прорубить Байека в тарб! Никакой вежливости: один свяжет боем, остальные добьют.

Чтобы мы могли испытать боевую систему, нам включали особый режим – арену с волнами противников и боссом в конце. Пока не ясно, будет ли такой режим в финальной версии, но было бы неплохо, надо же как-то тренироваться.

Впрочем, если рукопашный бой вам не дается, есть и другие варианты. Речь не только про понижение уровня сложности или тихие убийства со спины одним нажатием – в Origins есть луки и иное оружие дальнего боя. Теперь это не просто дополнительная опция в бою, но весьма эффективный способ избавляться сразу от целых отрядов.

ЕГИПЕТ
обладает своей чарующей магией. Впрочем, как и любая страна с богатейшей культурой

ЕСЛИ ПОСЧИТАТЬ
фильм с Фассбендером или ответвление Chronicles, правило «конвейера ассасинов» осталось в силе

Луки бывают как легкие, которые выпускают стрелу за стрелой, так и тяжелые. Они лупят дальше всего и наносят огромный урон. Попадания в голову ожидаемо причиняют гигантские повреждения, попадания в части тела временно дезориентируют противника. Да и вообще все это временами напоминает обновленную **Tomb Raider**, где с луком можно было пройти всю игру.

Еще одна новинка – система прокачки, в этот раз подсмотренная в серии **Far Cry**. На каждом уровне у вас есть возможность выбрать новый перк, который тем или иным нескучным образом усиливает какое-то из ваших умений. Пошарить по древу развития не дали (видимо, еще настраивают баланс), но когда-нибудь мы до него точно доберемся.

Из той же Far Cry пришли охота, сбор всяческой растительности и система создания предметов. Опять же, подробно изучить эту часть игрового процесса пока не позволяют, но логично предположить, что можно будет «варить» новые стрелы, улучшать оружие и увеличивать вместительность колчанов и вещмешка.

Есть тут и гость из **Watch Dogs** – мобильный крылатый «дрон-разведчик» в лице орла по кличке Сену, с помощью которого можно проводить разведку местности, помечать врагов, искать цели. Сейчас, почти как в «**Ведьмаке**», задания часто отмечаются не точкой, а довольно большой зоной, где надо еще понять, чего от вас хотят.

Да и сама карта стала похожа на «ведьмачью»: перед нами огромный открытый мир, испещренный знаками вопроса в местах, где потенциально может быть что-то интересное. При этом карта очень разнообразная. Это вовсе не голая пустыня (что сразу приходит на ум, если думаешь про Египет с открыток или вспоминаешь первую часть франшизы), вы увидите горы, сады, зеленые фермы – и множество водных пространств, которые можно преодолевать как вплавь, так и на лодочке.

А пока вы плывете красивым кролем, за вами обязательно увяжется абориген на простенькой посудине и начнет что-то ободряюще кричать. К нему в лодку можно залезть, «одолжить» ее и дальше путешествовать под парусом. Такая вот встроенная механика, чтоб не приходилось тратить слишком много времени на плавание. Но больших кораблей в игре, кажется, не будет. Они перекочевали в другой проект от Ubisoft – **Skull and Bones**.

Это не единственное, с чем придется распрощаться. И крюка-кошки не ждите, и огнестрела. На дворе даже наша эра пока не наступила, до таких устройств еще целые тысячелетия. Игра рассказывает о временах правления царицы Клеопатры как-никак, в этот раз разработчики решили углубиться в прошлое, а не идти по пути прогресса. Байек поначалу вовсе никакой не ассасин, а местный вариант стража порядка, который и должен в итоге основать знаменитое братство. А может, и нет – это пока знают только авторы.

Помимо именитой царицы Египта, мы встретим нескольких знаменитых греков и, по-видимому, римлян. Но кто именно из исторических личностей засветится в игре – разработчики по вполне понятным причинам не говорят. Ждем сюрприза! ■

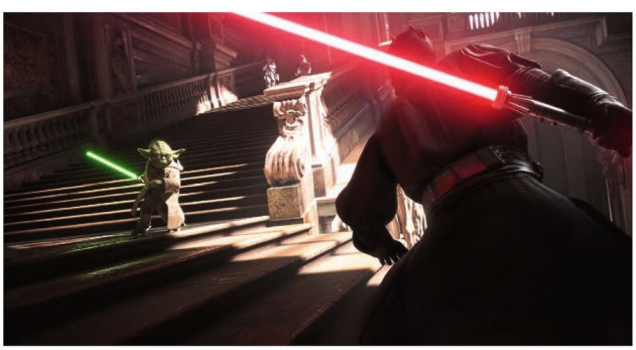
STAR WARS BATTLEFRONT 2

НОВАЯ НАДЕЖДА

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК EA DICE
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 17 ноября 2017

По отношению к **Star Wars Battlefront 2** сложно не испытывать скепсис. Многие из тех, кто ждал **Battlefront** образца 2015-го, в конце концов остались разочарованы. Немудрено, игра предлагала слишком мало контента за слишком большую цену. И все бы ничего, но и как шутер она была... скажем так, простовата. В попытке привлечь как можно большую аудиторию и нажиться на ажиотаже вокруг тогда еще грядущей картины **«Пробуждение Силы»** игровой процесс, баллистику и многие другие нюансы пустили под нож. Получилось доступно для масс, но чересчур поверхностно для тех, кто любит серьезные сетевые шутеры.



Разумеется, глупо ожидать, что Battlefront 2 станет совсем другой игрой, «**Red Orchestra** в космосе» и всё в таком духе. Однако, судя по кадрам геймплея, впервые показанным на E3 2017, можно быть уверенным: **DICE** и другие студии, участвующие в разработке, копают вглубь.

Сохранив великолепную графику и звук оригинальной игры, разработчики решили провести масштабную работу над ошибками. Судя по всему, сиквел окажется куда ближе к старой Battlefront и, что предсказуемо, к серии **Battlefield**. Прежде всего, в игру вернулась система классов. На выбор четыре роли: пехотинец, «тяжелый» класс с пулеметом, специалист-снайпер и офицер. Бойцов-универсалов больше не будет – у каждого класса своя фишка. Бойцы поддержки, например, при стрельбе из пулемета ставят впереди себя щит, закрывающий от выстрелов из вражеских бластеров, – можно вести подавляющий огонь даже по превосходящим силам. А офицеры, хоть и не могут похвастаться большой огневой мощью, способны лечить союзников и ставить турели для обороны важных точек.

Отрядов, как в Battlefield, нет, но вместо «отрядных» баффов придумали другую механику. Раньше, чтобы посидеть в технике или поиграть героем, нужно было найти на карте особый жетон и успеть подобрать его раньше товарищей по команде. Теперь же за боевые успехи игроки будут получать очки, на которые можно «купить» возможность сыграть за особого персонажа – более крутого дроида или клона, пилота

АНАЛОГ «ШТУРМА АВИАНОСЦА» из Battlefield 4 пришелся бы как нельзя кстати. Только представьте – своими руками пробить шлюз крейсера, а потом высадиться там же!

КРАСНЫЕ ГЛАЗА, серьезная мина у шлема, дроид для допросов за плечом... Мы здесь явно не за тем, чтобы спасать галактику

TIE-файтера или джедая. Больше никаких очередей за жетонами, всем достанется по справедливости: если играть хорошо и получать тонны очков, то и награду получишь соответствующую. Да и как-то осторожнее обходишься с такими мощными персонажами, когда «покупаешь» их за свои кровные, – нужно успеть извлечь максимум выгоды.

Такой подход совсем не нов, но делает игру чуть серьезнее. Видно, что в DICE стали больше опираться на опыт предыдущих проектов. К примеру, в мультиплеерные матчи перекочует режим, сильно напоминающий «Операции» из **Battlefield 1**: в зависимости от успехов атакующей команды линия фронта будет постепенно смещаться, открывая новые поля боя и ставя перед командами новые цели.

Это хорошо сразу по ряду причин. Перестрелки станут разнообразнее, матчи получат собственный ритм и четкую структуру, а постоянная смена условий и обстоятельств заставит игроков задействовать весь арсенал на полную катушку и адаптироваться. Надеемся, на таких приятных мелочах DICE не остановится.

Серьезно переработали и оружие. Раньше у игроков не было возможности целиться с мушки, а отдача у бластеров отсутствовала. Это логично с точки зрения вселенной, но не особо интересно с геймплейной, так как пушки почти не отличались друг от друга. В Battlefront 2 бластерам приделали какую-никакую баллистику и необходимость контролировать отдачу (и целиться можно будет по-человечески). Немного. В разумных пределах. Чтобы тонкостей в бою было побольше, но пострелушки все еще были не особо сложными для широкого круга игроков.

Вторая часть явно заточена под большую командную работу, нежели оригинал, в котором все солдаты были взаимозаменяемы и прыгали на джетпаках, как угорелые. В совокупности все эти маленькие изменения делают игру занятнее. Настройки параметров внешности и способностей оставили, но у каждого класса будет доступ к индивидуальным «обвесам». И калибровать можно не только стандартных вояк, но и героев. Их полку, кстати, прибыло: в Battlefront 2 будут доступны герои из всех знаковых эпох саги. Больше и лучше, чем когда-либо.

■■■

О сюжетном режиме пока что известно довольно мало. Главное – нам в кои-то веки позволят установить новый галактический порядок, играя за Империю. Разумно предположить, что и показывать нам будут не совсем... добрые вещи. Франшиза «Звездных войн» нечасто затрагивает моральные вопросы и серые зоны бесконечного конфликта повстанцев и имперцев, поэтому звучит все по меньшей мере интересно. Заявлены бои в космосе, но только на словах, демонстрации не было.

Сейчас новая игра производит впечатление заявки на правильное возрождение *того самого* сетевого шутера по вселенной «Звездных войн». Впрочем, совсем отбрасывать скепсис не стоит. Все-таки будущее недоступно даже тем, кто владеет Силой... ■

A WAY OUT

МОЙ ВЕРНЫЙ ДРУГ СОКАМЕРНИК

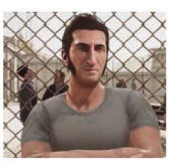
РОДИОН ИЛЬИН

ЖАНР Экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК Hazelight Studios
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА Первая половина 2018 года

Первая естественная ассоциация: на экранах перед нами разыгрывают эдакий Prison Break. Нам показывают американскую тюрьму; двое осужденных, Лео и Винсент, планируют побег. Ну а что еще делать заключенным – только подкопы рыть да мечтать о воле. Это мы знаем еще по «Побегу из Шоушенка».

Nota bene: Лео и Винсент не братья. И первое время они вообще будут друг друга бесить. Зато близкими родственниками оказались... разработчики, подарившие персонажам свою внешность. Это, собственно, сам Юсеф Фарес и его родной брат. Они даже motion capture пишут с себя (в подтверждение Юсеф показал на личном ноутбуке видеозапись, где лихо симулирует мордобой с братцем). Что-то в игре герои, по всей видимости, не поделят...

Но вернемся в места не столь отдаленные. У Лео и Винсента причины бежать *здесь и сейчас* разнятся, но общая цель их объединяет. И да, нам намекают, что на самом деле, в лучших традициях Голливуда, они невиновны, – хотя когда это заключенные считали себя виновными хоть в чем-то?



В одиночку героям не справиться, и вот тут начинается самое интересное – механика, заточенная под игру на разделенном экране. Вот вам пример: чтобы пробраться в тюремную прачечную, Лео залезает в коробку, а Винсент толкает его перед собой на тележке. В этот момент один игрок управляет тележкой, второй же наблюдает за происходящим сквозь прорезь в картоне.

Что любопытно, если у того, кто толкает тележку, запустится какая-нибудь катсценка (скажем, разговор

с охранником или другим заключенным), игрок, контролирующий «поклонника творчества Снейка», по-прежнему будет в полной мере контролировать происходящее, для него игра не замирает. Можно так и сидеть в коробке, наблюдая за всем через щель, а можно вылезти и оглушить охранника-балабола.

А вот еще пример. Когда этап скрупулезного изучения тюрьмы будет завершен, несколько тысяч кругов по тюремному дворику намотано и повадки каждого стражника изучены до мелочей, не говоря уж об их (стражников) рабочем расписании, наступит момент истины – побега.

Одним из этапов станет подъем по узкой бетонной шахте: свобода брезжит где-то там наверху, в сотне метров. Как же быть? Конечно, взаимодействовать. Герои встают спина к спине и начинают изнурительное восхождение, упираясь ногами в противоположные

ГЕРОИ – ПАЦИФИСТЫ
не на ровном месте. У одного из них, как выясняется позже, только-только родился малыш. И мы будем спешить в роддом к жене, рискуя быть пойманными

СПЛИТСКРИН – БОЛЬШОЕ ПОЛЕ
для экспериментов с визуальной подачей

стены. Игрокам в этот момент важно координировать команды, отдаваемые Лео и Винсенту.

Проматываем время вперед, и вот Лео и Винсент обрели-таки свободу. Этап в заключении – лишь малая часть игры, обещают разработчики. Как первый эпизод «Побега». А теперь наступил второй – скрываемся на свободе. Итак, Лео и Винсент сидят в старом маслкаре и взирают на заправочную станцию. В карманах пусто, нужно раздобыть деньжат. Готовим ограбление кассы.

Заходим. Первым делом осматриваем помещение. Лео, за которого играю я, перерезает провод настенного телефона, а Винсент, персонаж напарника, забалтывает случайного покупателя среди полок с продуктами. Если всего этого не сделать, в момент налета незнакомец вызовет копов по телефону, а то и с кулаками набросится. Чтобы уговорить человека исчезнуть как можно скорее, его можно припугнуть или вежливо договориться – на выбор Винсента. На левой части экрана я вижу, что тактичный подход не сработал, и пришлось объяснять (на экране появляется знакомый по многим играм круг с вариантами фраз) в более грубой форме.

Наконец, посторонних глаз нет. Винсент наставляет пушку на кассира и требует деньги. Для достоверности жмет курок… выстрел в воздух. В этот момент выясняется, что наши герои исключительные пацифисты и на самом деле мухи не обидят и бабушку через дорогу переведут. Убивать людей в игре не позволят, стрелять можно *только* в воздух, чтобы припугнуть или доказать свою позицию. И так будет всегда.

У Винсента запускается сюжетная сценка, в которой кассир достает из кассового аппарата какую-то смешную мелочь. В это время Лео свободно «входит» в катсцену и «выходит» из кадра в зависимости от действий второго игрока – меня.

Я как раз направляюсь в подсобное помещение, чтобы обчистить сейф, раз в кассе ничего нет. Но не тут-то было, какой-то парень все это время любовался на происходящее из подсобки и теперь накинулся с кулаками. Взаимодействие снова идет в ход: подоспевший Винсент скидывает с Лео обидчика. Сматываемся. Слышится вой полицейских сирен, копы прознали про ограбление. Улепетываем на машине. Все сложилось.

И это лишь один из возможных примеров, как могли развиваться события в этом крошечном эпизоде. Покупатель мог не уйти и вмешаться лично. Или вызвать копов по телефону, и тогда все вообще обернулось бы погоней. Если б герои сразу проверили подсобку, потасовки, затянувшей опасный момент, не случилось бы...

И так далее. Вариативность и чуткое взаимодействие героев – два столпа A Way Out. ■

DESTINY 2

НЕСЛОМЛЕННЫЕ СКИТАЛЬЦЫ

МАРИЯ КАРПЕНКО

ЖАНР ММО-шутер
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Bungie, Vicarious Visions, High Moon Studios
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 6 сентября 2017 (консоли), 24 октября 2017 (PC)

На выставке E3 2017 зрителям показали новый трейлер, а также игровой процесс **Destiny 2**. Нам повезло не только увидеть геймплей, но и опробовать игру в деле, а также лично пообщаться с создателями. Спешим поделиться последними новостями.

Голые новобранцы

Разработчики уверяют, что основной акцент будет делаться именно на сюжет. История Destiny 2 начинается с того, что некий Доминус Гоул, командир Красного Легиона, захватывает Странника, ключевую фигуру первой части игры. Герои уходят в изгнание, а Город переходит под командование Красного Легиона. Несложно догадаться, что сюжет будет крутиться вокруг возвращения Городу его прежнего статус-кво.

ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ
благородных идеалов тут есть и типичные паладины, готовые просветить нас на предмет простых истин

Свой путь каждый игрок начинает голым новобранцем: коварный Гоул отнимает все нажитое непосильным трудом. Поскольку изгнанники потеряли всё, что было связано с Городом, им предстоит заново осваивать способности и нарабатывать новый арсенал. Перенос героев из первой части пока не планируется – в условиях этого мира все игроки на старте будут равны. Кроме того, героям предстоит отыскать некое оружие, способное победить Красный Легион, однако пока эта информация не подтвердилась.

По словам авторов, сюжет не будет столь однозначен, да и Гоул не обычный злодей. У него своя система ценностей, и изгнание стражей он совершил исходя из собственных моральных принципов. То есть у действий антагониста есть своя цель, и это нечто большее, нежели желание управлять миром. Также было упомянуто, что Доминус считает стражей недостойными силы Странника. Рискнем предположить, что сценаристы наконец-то расскажут нам, что являет собой мифический Странник, – в прошлой игре и дополнениях эта информация оставалась секретом. Как и многие другие моменты.

Четыре новые локации

Помимо сюжетных акцентов, добавят четыре новые локации – каждая, по сути, отдельная планета. Если объединить все территории, в совокупности они превзойдут общий размер локаций из первой части. Вот что обещают игрокам на сегодняшний день.

European Dead Zone, скорее всего, станет основной игровой территорией. Именно здесь люди прошлого решили дать отпор мифической тьме, и, возможно, именно здесь обоснуются изгнанники. По описа-

КАК И В ПЕРВОЙ ЧАСТИ, вам предстоит много исследовать. Впрочем, теперь даже новичкам это будет намного легче делать

LOOT DADDY СТАЛ локальным мемом сразу после выхода первого трейлера

КАСТОМИЗАЦИЯ все еще здесь, каждое оружие по-прежнему можно сделать уникальным

нию место отчасти соответствует названию – здесь нас ждут типичные европейские пейзажи, среди которых расположатся лагеря стражей.

Ио – спутник Юпитера, с которым обещают связать много легенд и историй. В отличие от первой Destiny, где информацию о мире приходилось искать вне игрового процесса, вторая часть вберет в себя не только текущий сюжет, но и мифологию игры. Судя по всему, большую часть истории игроки смогут узнать именно на просторах Ио.

Нессус – роботизированная планета, оккупированная вэксами. Последние стремятся сделать все живое подобным себе и вроде как преуспевают в этом деле.

Титан – метановый океан, в котором дрейфуют гигантские платформы. Предыстория и роль в сюжете последнего пока не известна. Важно помнить, что эти локации будут дополнять существующий мир, а не заменять его. Так что игра постепенно приобретает внушающие размеры.

Кроме того, разработчики обещают три новых подкласса. Все они базируются на существующих классах, используют ту же механику, однако отличаются способностями. Пока известно, что их названия – Arcdawn, Arcstriker и Sentinel.

4K – это серьезно

Что до самого геймплея, то он оставил приятные впечатления. Мы проходили игру на PC, и управление было легким, интуитивно понятным. Игра предлагает нам 4K с частотой 60 fps на PC, и качество вполне заметно: картинка очень плавная, четкая, при желании можно разглядеть любую интересующую деталь. Мы проходили вступительную миссию, во время которой Город оказывается захвачен Красным Легионом. Перед нами поставили простую и понятную задачу – поскорее унести ноги. Желательно было добраться до запасной базы живыми и здоровыми.

Нашими противниками стали «красные легионеры», подозрительно похожие на космодесантников из мира **Warhammer 40 000**. После прочтения истории Легиона подозрения усилились. Остается лишь предполагать, совпадение это или авторы сценария имели свои причины потыкать булавками детище **Games Workshop**. Кстати, с этого угла поведение Гоула может показаться логичным – он пленяет Странника потому, что находит стражей недостойными его блистательного света. Все это здорово кое-что напоминает...

В игре нам предлагается три ячейки под оружие и определенное количество способностей. Как и первая часть, Destiny 2 планирует вовсю развлекать игроков кастомизацией, так что пушек нам обещают немереное количество. Как и других предметов – в общем, все то, что мы любили, убирать явно не собираются.

■■■

Самому оценить, насколько хороша игра, можно будет 6 сентября, если вы владелец консоли, или же 28 октября, если вы играете на PC. А до того можно записаться на бета-тест – попутно с предзаказом игры. Будем ждать, будем верить, будем надеяться. ■

SKULL AND BONES

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Singapore
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА Вторая половина 2018

КАЖЕТСЯ, ТЕХНОЛОГИИ
доросли-таки до фотореалистичной водички. Брызги еще не идеальны, но вот волны...

Помните морские сражения, появившиеся в **Assassin's Creed IV: Black Flag**? Они настолько полюбились игрокам, что разработчики не ограничились одной только частью про пиратов и добавили корабли и в последующие игры.

Но вот в последних частях корабельные бои пришлись не к месту чисто из сюжетных соображений (на Сене или Темзе флоту было бы тесновато), а игроки все требовали добавки.

«Что ж, – рассудили где-то в недрах **Ubisoft**, – кто мы такие, чтобы протестовать, когда люди хотят дать нам денег?» И анонсировали симулятор пирата **Skull and Bones** – игру, целиком и полностью посвященную баталиям на море, охоте за сокровищами и прочим атрибутам пиратской романтики.

На E3 2017 давали поиграть в мультиплеерный режим 5x5, где каждая из двух команд старается отвоевать больше серебра, чем сумели соперники. И цель сражения отнюдь не в том, чтобы утопить команду противника, – гораздо важнее остаться в финансовом выигрыше.

Раунд начинается с того, что каждый игрок выбирает себе корабль. Их в игре пока три: один тяжелый, с хорошим вооружением и кучей хитов, но неповоротливый; второй – легкий и быстрый, с очень большим радиусом поражения, настоящий морской снайпер; третий – условно «средний», но его фишка в носовом таране, которым можно эффективно бодать соперников в ближнем бою (если только этот термин применим к целым кораблям).

Затем команды выпускают в море, и начинается стадия грабежа. По акватории плавают нейтральные торговые кораблики, которые можно потопить, чтобы поживиться товарами. Они бывают как мелкие и беспомощные, так и здоровенные и хорошо защищенные. Можно охотиться на мелочь, можно скопом навалиться на крупную добычу – стратегию команда определя-

ВМЕСТО КАРИБСКОГО РЕГИОНА мы будем сражаться за власть над акваторией Индийского океана. Но тропическая атмосфера все равно никуда не делась

НАВОРОЧЕННАЯ носовая фигура – это не только красиво, но и эффективно

ет сама. Но важно следить за горизонтом: если во время охоты нечаянно наткнуться на команду противника, добычу заберет тот, кто последним останется на плаву. В игре есть возрождение, так что убийство врагов не самоцель. Главное – уплыть с добычей.

Через несколько минут после начала раунда на карте появляются охотники на пиратов, и в этот момент включается стадия «Пора валить!». Тут уже нельзя, как в Black Flag, дать морской «полиции» бой – вернее, можно, только смысла в этом нет. С прибытием охотников на карте появляется зона побега, и все корабли на всех парусах несутся к ней, чтобы «обналичить» добычу.

Самые отчаянные головорезы даже тут могут начать драться друг с другом за добычу, но это дело рискованное: во-первых, охотники будут мешать постоянным обстрелом, во-вторых, спустя еще несколько минут раунд закончится и все не успевшие сбежать корабли будут объявлены арестованными.

Игровая механика Skull and Bones будет знакома всем, кто играл в любую из морских частей «Ассасинов», однако тут она более замысловатая. Как вот из **For Honor** взяли механику боев и в подпиленном виде встроили в **Assassin's Creed Origins**, так и здесь, только наоборот: взяли из «Ассасинов» и хорошенько усложнили. В бою учитывается и направление ветра, и положение корабля на волнах, а у каждого судна куча вооружения с альтернативными пушками типа мортиры. Наверняка можно будет еще и капризничать, выбирая между ядрами, дробью и книппелями.

Простор для кастомизации вообще огромный. Большую часть игры мы проводим на позиции «за штурвалом», а это позволяет разглядеть и капитана, и всю его команду, носящуюся по палубе, и сам корабль от кормы до носа. Если уж в оригинальной игре можно было раскрашивать паруса и по-всякому украшать корабль, то в Skull and Bones эта опция наверняка расширится.

В сущности, Skull and Bones – пополнение в линейке игр с мультиплеерными сражениями 5x5 от Ubisoft. Полюбился этот формат компании, ничего не скажешь. Но мы все еще надеемся, что в Skull and Bones появится и одиночная кампания с сюжетом, а то, знаете ли, аж со времен **«Корсаров»** ничего приличного не выходило. Но и чисто мультиплеерной игре мы тоже будем рады – уж больно азартный геймплей получился у разработчиков. Релиз пока назначен на осень 2018 года. ■

CALL OF DUTY: WWII

КОЛОКОЛ С БАШНИ – БУ-У-МС!

РОДИОН ИЛЬИН

ЖАНР Шутер от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Sledgehammer Games
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 3 ноября 2017

На E3 2017 разработчики развернули дебютный тизер с падающим колоколом в полноценную геймплейную демку. Мы оказались во французском городе, и нашей миссией стал штурм знакомой по анонсирующему ролику церквушки со звонницей. Той самой, откуда бравый солдат театрально падал спиной вперед в замедлении.

Операция «Кобра»

Но пока этого не случилось, и мы сидим за стеной какого-то полуразрушенного дома. Географически действие происходит во французском городе Мариньи, оккупированном фашистами. На дворе 1944 год, союзники пытаются вывести военные действия из географических рамок нормандской зоны вторжения, занятой во время Нормандской операции. Для этого генерал армии США (исторической справедливости ради – имя его Омар Брэдли) разработал план операции «Кобра».

В переложении реальных военных событий на игровые рельсы нас ждет добрых двадцать минут настоящего «голливуда»: безостановочный стрекот винтовок, штурм броневика с турелью, выкашивание фрицев пачками после захвата этого самого броневика, подорванные танки и рушащиеся стены некогда тихого жилого квартала... Мощно. Эпично. И очень эффектно. Бал правит режиссерская постановка и скрипты, но это только в плюс рельсовому сюжетному тиру – рандом нам будет в сетевых режимах.

Представители **Sledgehammer Games** усиленно рассказывают про взаимодействие с ИИ-товарищами по оружию, но на деле даже дверь никто вышибить без вас не в состоянии, – вы это будете делать собственной ногой, пока другие солдаты из отряда стоят, прилипнув к стенам по сторонам. Дэниэлс, главный герой, смотрит на них как на ходячие аптечки (напомним, здоровье автоматически в этот раз не восстанавливается и время от времени у какого-нибудь Джона приходится просить сверток, отмеченный красным крестом). Впрочем, такой возврат к корням, к аптечкам, нам скорее нравится – отсиживаться в кустах, пока не спадет красная пелена с глаз, право, надоело.

А еще «братья по оружию» выступают в качестве первосортного пушечного мяса (ИИ на хитрые тактические маневры не способен, и бойцы радостно гибнут под пулями). Ох и смачно же наших ребят разделывают фрицы: одному голову взрывом оторвет, другому руку, третьего и вовсе напалмом пополам. Кишки наизнанку

«БРАТЬЕВ ПО ОРУЖИЮ» следует спасать даже в одиночной кампании: если кого-то подстрелили, но бедолага еще дышит, его можно оттащить в укромное место. И заработать опыт!

ДИВИЗИИ СТАНУТ переосмыслением системы «Создай свой класс»

не характерны для серии, но в этот раз они есть. И их много. Когда во время бомбежки колокольни какому-то бедолаге оторвало кусок туловища по самую грудь, что аж кости вывернуло наизнанку, журналисты и блогеры на закрытой презентации буквально взвыли... от радости. Хоть еще не **Sniper Elite**, но уже что-то серьезное.

Еще из хорошего – оружие соответствует заданной эпохе только внешне. Да, это именно плюс. Иная M1 Garand стреляет не хуже современной УЗИ. Отдача ощущается не сильно, зато эффективность превосходная. Из года в год мы покупаем Call of Duty, чтобы веселиться, а не страдать. Для испытания себя на прочность есть иные игры в других жанрах. Кроме того, такое поведение оружия важно для сетевых баталий.

Итак, зачистив площадь перед часовней, разделяемся. Несколько бойцов из нашего отряда отправляются в глубь города, а нашей задачей становится взобраться на колокольню и вести оттуда прицельный снайперский огонь, чтобы прикрыть братьев по оружию, пока те прорываются через городскую улицу. При этом еще один солдат с биноклем рядом с вами будет в качестве наводчика (с точки зрения механики врагов очертят светящейся линией).

Впрочем, мучительно выцеливать фрицев долго не заставят, уже совсем скоро в звонницу врежется истребитель, и снайперский этап миссии сменится постановочным и великолепно срежиссированным падением через перекрытия и доски. Дэниэлс к лестнице – колокол настигает его и выдирает лестницу с корнем. Герой падает на этаж ниже – колокол чуть не накрывает его сверху (главное – вовремя сыграть в QTE). Герой чудом выбирается наружу – и все взрывается за его спиной к чертовой матери. Ух, это было эпично...

Танк в городе

После демонстрации «сюжетки» мы переходим в соседнюю комнату, где стартует наша первая мультиплеерная сессия в Call of Duty: WWII. Побегать давали в трех режимах «Война» (War), «Превосходство» (Domination) и «Командный бой» (Team Deathmatch). Два последних режима хорошо знакомы всем поклонникам серии, и откровений ждать не приходится. В «Превосходстве» мы захватываем контрольные точки противника и пытаемся их удержать, в «Командном бою» стремимся первыми набрать определенное количество очков за счет убийства игроков другой команды.

При этом сеттинг почти не повлиял на привычный игровой процесс. Разве что декорации сменились – все-таки Вторая мировая, а это окопы, леса, полуразрушенные городские кварталы, доты и брошенные деревушки. Карты вышли компактными (как минимум те, на которых довелось играть), отчего бои предельно динамичны и интенсивны: стоит только возродиться, и через мгновение снова в горячке сражения набиваешь фрагов. Или снова мертв. Тут уже вопрос навыка.

Одно из наиболее важных новшеств в сетевой игре – появление дивизий. Вы можете вступить в воздушно-десантную или, допустим, горную дивизию. Выбор повлияет на базовые тренировки, умения, оружейный

БОЛЬШУЮ КАРТУ-ХАБ, она же «Штаб», заявленную в дни анонса игры, на которой игроки будут встречаться, общаться и обмениваться информацией друг о друге, на выставке не показали

арсенал. При развитии в рамках дивизии, например, у вас сначала будет простая атака штыком, но если вы прокачаете это умение, то штык превратится еще и во взрывоопасное оружие. Как это выглядит, не очень понятно, но звучит интригующе. Нечто похожее было в **Battlefield 1**.

Вот так выглядит полный список доступных в игре дивизий (официальные описания, публикуем без изменений):

- Десантная дивизия – всегда быстра и скрытная.
- Горная дивизия – специализируется на точном и дальнобойном оружии.
- Пехотная дивизия – находится на острие атаки.
- Танковая дивизия – использует самое мощное вооружение.
- Экспедиционные войска – применяют зажигательные снаряды.

Кстати, между сражениями и в ожидании других участников боя можно заглянуть в тир, чтобы пострелять по мишеням из всего доступного оружия и подобрать оптимальный вариант для себя. В арсенале есть даже лопата, которой удобно огреть по голове зазевавшегося соперника.

Историческими реалиями авторы объясняют игровую условность, когда участники сражения используют одинаковое оружие, играя за обе стороны конфликта (так было в **World at War**). Скажем, бегая за немцев, вы сможете появиться на карте с любимой винтовкой M1 Garand, – в Sledgehammer Games хотят, чтобы игроки, привыкшие к определенному набору снаряжения и оружия, имели к нему беспрепятственный доступ.

Наконец, режим «Война», главное сетевое новшество Call of Duty: WWII. Режим представляет собой череду мелких подзадач в рамках одной игровой сессии. Например, оказавшись на карте, одной команде, играющей за союзников, нужно захватить контрольную точку – ров, где когда-то был мост, перекинуть через него деревянный настил и сопроводить танк через городскую улицу. У противоборствующей команды, Оси, цель обратная: помешать строительству переправы и не дать танку проехать.

Играется все это дело живо: только подбежал к месту строительства моста и нажал кнопку, чтобы положить хотя бы одну доску, как тебя уже подстрелили... Снова бежишь. Снова подстрелили. Повторять до победного. А если засесть за танковую турель (двигается машина сама), можно начать выкашивать всех вокруг, словно Рэмбо.

■■■

После очередных смотрин Call of Duty: WWII мы еще больше убедились в том, что Sledgehammer Games идет правильной дорогой. Возврат к корням с применением всех современных технологий и наработок серии выглядит оптимистично. Следить за новой CoD все любопытнее. ■

А ЕЩЕ В СЮЖЕТНОЙ кампании будет целая последовательность заданий по спасению ребенка. Но подробности разработчики пока не раскрывают

РАЗРАБОТЧИКИ СООБЩАЮТ...

На E3 нам вновь довелось пообщаться с разработчиками. В этот раз спикерами стали Брет Роббинс, творческий директор одиночной кампании, и Аарон Халон, директор по разработке проектов в мультиплеере.

Брет Роббинс: В кампании у нас есть несколько новых функций – к примеру, способности отрядов. Вы можете вдохновить свой отряд, а соратники могут вам дать преимущество во время игры: один передаст вам аптечку, другой отметит для вас врагов. Мы отказались от регенерации здоровья в кампании, что поменяло стиль игры. Вам приходится волноваться из-за каждой пули, вы ищете последнюю аптечку, чтобы выжить. У нас также есть героические действия – моменты, в которые вы можете спасти члена отряда или захватить сдающегося солдата. Так вы зарабатываете опыт, а его можно потратить на прокачку своего персонажа.

Еще я видел момент, где наш напарник был уже почти мертв, а Дэниэлс попытался донести его до безопасного места. Какой в этом геймплейный смысл?

Брет Роббинс: Это как раз одно из героических действий. Если в отряде есть раненый, вы можете спасти его. Еще вы могли видеть сдающегося врага, и его вы можете захватить. Отыгрывать эти моменты следует быстро, иначе второго шанса не будет. За это вы зарабатываете опыт, который также получаете за убийство врагов и за выполнение других действий и который можно потратить на прокачку персонажа.

И снова насчет общения. Что мы можем делать в отряде? Мы обычно видим, что можно попросить аптечки, а другие возможности есть?

Брет Роббинс: В игре есть несколько способностей отряда – попросить аптечек, патронов или гранат. Есть способность помечать врагов, что помогает вам видеть их на поле боя. К тому же в отряде находятся конкретные бойцы с именем. Вы начинаете изучать их. Асмен, ваш лучший друг, всегда даст вам аптечку, и вы начинаете полагаться на него. Мы очень хотим передать связь с этими ребятами, то, насколько они нужны вам, чтобы выжить, как это было бы в обычном бою.

Будут ли какие-то новые элементы в мультиплеере, если сравнивать с одиночным режимом?

Аарон Халон: Да, конечно. Вот у режима «Война» асимметричный геймплей. Он имеет для нас большое значение. Мы вложили в него кучу времени и сил, в нем есть специальные карты, страны Оси против союзников. В этом режиме вы будете делать то, чего никогда не делали в Call of Duty, – строить мосты, усиливать стены, что добавляет динамики и новое измерение в мультиплеер. ■

FAR CRY 5

ПОД ЗВУКИ КАНТРИ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР Шутер от первого лица, экшен, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 27 февраля 2018

В принципе, от продолжения **Far Cry** и так понятно, чего ждать: открытый мир, стелс, горы оружия, захват лагерей, прокачка, сторонние занятия вроде охоты и крафта... Словом, что в игре *делать*, ясно и так. Другой вопрос – как это будет *выглядеть*.

Внезапно

Ubisoft всегда очень творчески подходит к выбору сеттинга. Что ни анонс, то «ух ты, я определенно хочу там побывать». Тропические острова с безумным Ваасом, Непал с еще более чокнутым Пэйганом Минном, каменный век, а теперь вот – Америка, штат Монтана.

И вовсе не семидесятые годы, как может показаться при взгляде на картинки, а вполне себе современность. Просто некая религиозная организация «Врата Эдема» решила захватить в регионе власть, чтобы как следует подготовиться к концу света, и отсекла все выходы.

БАРЫ, СУДЯ ПО ЧАСТОТЕ их появления в промоматериалах, будут играть важную роль

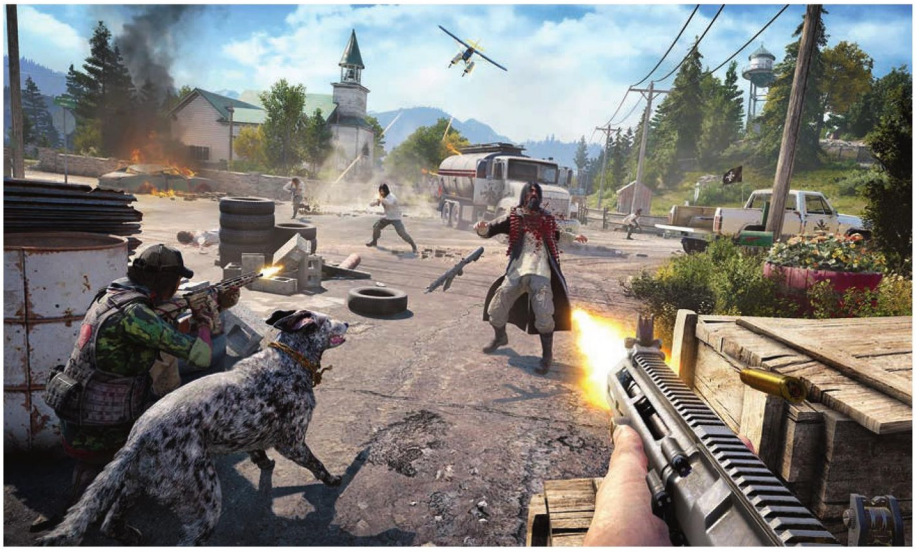
Повзрывала вышки сотовой связи, перекрыла дороги, спутниковые тарелки тоже, очевидно, повыкорчевывала (или раздобыла вселенских масштабов глушилку), словом, изрядный кусок Штатов полностью выпал из реальности. Вероятно, регулярная армия и навела бы там порядок, но откуда ей знать, что в таком лютом медвежьем углу что-то происходит?

Я проснулся утром, здрасьте

Именно в такой ситуации оказывается главный герой, которым на этот раз выступает сам игрок. Впервые в серии альтер эго можно создать самостоятельно – выбрать пол, внешность и навыки (впрочем, древо прокачки было в серии и раньше).

Задача очевидна – любой ценой вырваться из оцепления, – а для этого нужно поднять восстание, проредить ряды сторонников культа, добраться до возглавляющего его Иосифа Сида и его прихвостней и... Вот чем все кончится, мы, естественно, пока не знаем. Но чуем подвох, на которые серия Far Cry всегда была очень богата: вспомните хоть «плохую» концовку третьей части или «хорошую» четвертой, которая наступает, если просто пятнадцать минут *ничего не делать* вначале.

Собственно, самое очевидное место, где нас просто обязан подстерегать сюрприз, – это попытка просто сбежать из региона. В игре появилась полноценная авиация в виде вертолетов и самолетов (а не только смешное недоразумение из **Far Cry 4**, которое вообще непонятно как летает), а вместо ответа на вопрос «Что мешает просто улететь к едрене фене?» разра-



СОБАКИ ЯВНО
не жалуют сектантов

А ВСЕ ЖЕ ХОРОШО
в Монтане... Если б не чертовы фанатики!

ботчики делают очень загадочные лица. Либо и правда думают: «Хм, а действительно?» – и это отражается на мимике, либо что-то здакое придумали, что игрокам понравится. Системы ПВО на границе региона?

Вот и нету «штатской» власти

Самолеты здесь выступают не только транспортом – это полноценная боевая единица с пулеметами, ракетами и возможностью бросать в окошко бомбочки. В игре будут и воздушные догфайты, и миссии с бомбардировкой объектов, и много всего другого, связанного с воздушным транспортом. Управляется стальная птица на удивление легко, это все-таки не симулятор – и не **GTA 3**, где контроллер чуть ли не в косичку заплетали при попытке сладить с непослушным «Додо».

Другое нововведение – напарники главного героя, которых можно брать с собой на миссии. Подмогу была возможность вызывать и раньше, но тут это именно что постоянный спутник, как у Снейка в пятой **MGS**. Некоторые из персонажей, кому вы так или иначе поможете, захотят к вам присоединиться и пополнить ростер «стволов по найму». Кто-то окажется крутым пилотом, кто-то снайпером, а кто-то вообще собакой, которую можно обучить поиску врагов по кустам и доставке боеприпасов прямо с поля боя. Наметки на приручение животных были еще в **Far Cry Primal**, теперь же эту механику дополнили и улучшили.

Напарником может выступать и живой человек. В отличие от Far Cry 4, где в кооперативе давали проходить только побочные миссии, в пятой части можно пробежать всю игру как **Ghost Recon Wildlands**. Только в отряде два человека, а не четыре.

Корзиночка с яйцами

А еще игра очень богата на пасхалки. В короткой демке на E3, где предлагалось спасти заложников от культа, затем помочь в перестрелке будущему напарнику-пилоту (разумеется, тем способом, каким пожелает игрок), их уже нашлось три штуки: тут и грузовик Peterbilt, покрашенный в цвета Оптимуса Прайма, и bobblehead-фигурка Вааса на его приборной панели, и боевой повар по имени Кейси Сигал.

Впечатляет и сам монтанский колорит. Оружием ближнего боя в **Far Cry 5** выступает покрашенная в цвета американского флага бейсбольная бита, персонажей проще всего описать словами «неотесанная деревенщина», а те, кто хоть раз в жизни был в Монтане в реальности, все как один подтверждают, что «да, чертовски похоже». И да, разработчики опять выбрали такой сеттинг, в который хочется немедленно погрузиться и не вылезать, пока на карте не останется необследованных уголков.

Ну, вы поняли – с нетерпением ждем февраля следующего года. ■

NEED FOR SPEED: PAYBACK

КОГДА МАШИНА НЕ РОСКОШЬ

РОДИОН ИЛЬИН

ЖАНР Гонки
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК Ghost Games
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 10 ноября 2017

Новая **Need for Speed: Payback** – штука неоднозначная как визуально, так и в плане ощущений. Вроде бы и новая гонка, но совсем как старая, только новая... В общем, проектом, собранным из обкатанных элементов **Need for Speed: The Run** и **Need for Speed: Rivals**, причем весьма скверно спаянных, сегодня трудно кого-либо удивить.

Веселое трио

На пресс-конференции EA показала эффектный полупостановочный ролик с катсценками и геймплеем, где заряженный болид гнался за фурой. Поравнявшись с тихоходом, водитель Nissan GT-R высадил некую даму прямо на ходу в окно, а та, в свой черед, лихо перепрыгнула с легковушки на грузовик. Конечно же, в самые последние секунды перед аварией – все по канону «Форсажа».

После этого из заваливающейся набок фуры, прямо из контейнера, выскочила, словно черт из табакерки, другая тачка, на этот раз Koenigsegg Regera, и гонка продолжилась. Так нам представили троих действующих персонажей, от имени которых и предстоит играть: Тайлер, Джесси и Мак. Мы сможем прямо во время гонки переключаться между героями... и между их тачками. А еще там засветились копы и полицейский вертолет. «Здорово!» – подумали мы, но личное общение с разработчиками и игровая сессия расставили все по местам.

Need for New Ideas

По словам Маркуса Нильсона, исполнительного продюсера игры, копы не будут играть первоочередную роль. Они нужны для поддержания атмосферы незаконности происходящего – уличные гонки

ДЕНЬ БУДЕТ СМЕНЯТЬСЯ ночью прямо во время заездов, и это по современным игровым меркам в порядке вещей

КРАСИВЫЕ МАШИНЫ
– это еще не вся суть NFS, они еще и управляться должны достойно

как-никак запрещены. Важнее другое: разработчики из **Ghost Games** создают самый большой бесшовный мир в истории серии, и все просторы откроются сразу. Игроки смогут колесить по карте, проходя гоночные испытания за троих героев. Именно этим в студии гордятся больше всего.

Хотя, признаться, поводов для гордости не то чтобы много: открытый мир для серии давно не внове, штука это привычная и скверно работающая, если этот самый мир не наполнить увлекательными событиями. Бесконечно расширять локации – на самом деле путь в никуда, ведь всё хорошо в меру.

Наконец, сюжетку мы проходили в The Run. Так ли нужна аркадной гонке история «для галочки»? Однозначно сказать нельзя, дело вкуса, но явно важнее сама *гонка* и ощущения от управления машиной.

И здесь у Payback, увы, пока большие проблемы, и никакой сюжетный режим или суперпроработанный открытый мир сгладить их не смогут. Не секрет, что EA уже не первый год усиленно продвигает движок Frostbite всем студиям, чьи игры выпускает. Но то ли у Ghost Games не хватает опыта для его адаптации под свои жанровые задачи (гонка и боевик в духе **Battlefield 1** все же принципиально разные вещи), то ли сам движок не настолько эластичен, чтобы быть универсальным.

Как бы то ни было, в итоге машины просто не ощущаются на дороге: болиды легковесные, управление неинформативное, поверхность под колесами почти одинаковая во всех случаях. Играть откровенно скучно, гонка не бросает вам вызов.

Личный опыт

Нам удалось отыграть ту самую «сюжетную» погоню за грузовиком, что само по себе странно (вы видели когда-нибудь фуру, несущуюся на скорости 120 миль в час?), и еще несколько заездов на время. В первом случае был Nissan GT, а во втором тюнингованная BMW, но различий не чувствовалось: руление одноклеточное, характера никакого, задора тоже. Все очень обыденно, словно игру делают не фанаты скорости, гоночного драйва и крутых машин, а скучающие офисные клерки, перемещающиеся на работу и с нее на Toyota Prius и видевшие шильдики GT только на чужой машине у супермаркета.

По-настоящему хорошо у Ghost Games выходит только тюнинг, и это видно. Украшательств – спойлеров, навороченных «хлопушек», патрубков, обвесов, бамперов и всего остального – вправду не перечесть. Хоть гайки на колесах оформляй по своему вкусу. Но, опять же, все это мы уже видели, ничего нового тут нет. Странно было бы, если б разработчики взяли и убрали столь любимые миллионами игроков «гаражные» возможности.

После этого встает закономерный вопрос: зачем в это играть и зачем в 2015-м перезапускали серию? Ответ найти не удалось, очень ждем возможности плотнее ознакомиться с игрой в гостях у разработчиков. Но «Жука» затюнинговали классно, ничего не скажешь. ■

SUPER MARIO ODYSSEY

БОЕВАЯ КЕПКА

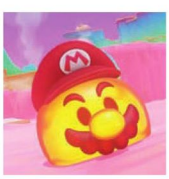
СЕРГЕЙ РЕДФИЛД

ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Nintendo EPD
ПЛАТФОРМА Nintendo Switch
ДАТА ВЫХОДА 27 октября 2017

Super Mario Odyssey – новый трехмерный платформер от **Nintendo**, шестнадцатый проект в серии **Super Mario**. До E3 2017 про него было известно мало: на презентации Nintendo Switch в январе показали трейлер, а в осеннем анонсе консоли – несколько кадров. Теперь мы знаем, что Марио нового поколения будет путешествовать в открытом мире, а его главной задачей станет предотвращение свадьбы Боузера и принцессы Пич. Для этого усатый водопроводчик отправляется в путешествие на корабле-шляпе под названием «Одиссея», а помогать ему будет загадочная волшебная кепка, которую зовут Кеппи.

Зашляпливание

КСТАТИ, МНОГИЕ КОСТЮМЫ отсылают к старым обликам Марио из спин-оффов



Новая и основная механика **Super Mario Odyssey** – зашляпливание. Да, именно так это называется. Теперь Марио бросает головной убор прямо и вокруг себя, тот собирает монетки и атакует врагов, а если кинуть его в определенные предметы или персонажей, то Марио полностью берет их под свой контроль. Скажем, если бросить шляпу на линии электропередач, Марио станет шариком электричества и будет передвигаться по проводам.

Благодаря зашляпливанию водопроводчик может вселяться в самых разных врагов и использовать их способности. Можно зашляпливать и нейтральных персонажей – например, обычных людей с улицы Нью-Донка. Можно захватывать предметы – танки, каменные статуи, деревья, столбики и т.п. В конце концов, можно взять под контроль даже тирекса.

Для управления Марио лучше всего использовать джойконы, поскольку для броска шляпы используется гироскоп. Таким образом волшебный кепарик можно метать интуитивным движением. Конечно, поддерживается и традиционный метод управления через джойконы, Pro-контроллер или портативный режим Switch.

В игре предусмотрен кооперативный режим, когда за Кеппи играет ваш напарник. Это не полноценный мультиплеер, но, пока Марио занимается своими делами, игрок, управляющий кепкой, может атаковать врагов, собирать предметы и летать куда угодно. Однако камера при этом продолжает фокусироваться на Марио, так что большой свободы для второго участника ожидать не стоит.

Обменный курс

Чтобы путешествовать между королевствами, Марио необходимо собирать луны энергии. Благодаря им увеличивается мощность корабля «Одиссея», и Марио получает возможность переместиться в следующий мир. В каждом королевстве гораздо больше лун, чем нужно для улучшения судна, поэтому разработчики советуют исследовать каждый уголок игры. Возможно, луны потребуются и для чего-нибудь еще…

В каждом платформере про Марио есть золотые монетки. В Super Mario Odyssey им придали еще более важное значение, чем обычно. Наверняка многим известно, что за сто золотых Марио получает жизнь, но в новой игре жизни были упразднены, а при смерти отбираются именно деньги. В итоге теперь за каждую

ИНТЕРЕСНО, ЭТО СОМБРЕРО тоже будет атаковать врагов?

смерть игрока лишают десяти монеток. А еще переработали систему чекпойнтов: в каждом королевстве много точек сохранения и между ними можно мгновенно перемещаться. Каждый мир по-настоящему обширен, и нашему герою придется действительно много бегать.

В королевствах есть не только золотые, но и фиолетовые монетки – местная валюта. Они выглядят по-разному, в зависимости от того, в каком конкретно измерении находится Марио. Эти монеты нужны, чтобы покупать в магазинах костюмы и другие предметы – например, сердце, увеличивающее ударопрочность героя. В Super Mario Odyssey вернулись хитпойнты, которых не было в **Super Mario 3D World** на Wii U и **Super Mario 3D Land** на 3DS. По умолчанию выдаются три очка здоровья, но сердце их временно увеличивает до шести. Фиолетовые монеты встречаются реже золотых и лучше спрятаны, поэтому, чтобы иметь возможность покупать все, что хочется, нужно много бегать по самым потаенным уголкам карты.

Нужно больше костюмов

Костюмы Марио всегда были еще одной отличительной чертой платформеров про итальянского усача. Похоже, в этот раз их будет невероятно много. Нам уже показали облачения исследователя, строителя, повара, гольфиста, фрак жениха, черный костюм в стиле мафиози, мексиканское пончо, гидрокостюм и футбольную форму. И наверняка это далеко не все доступные наряды.

Пока не очень понятно, какие дополнительные способности дают костюмы, но известно, что в каждом королевстве есть секретные локации, куда не попасть без конкретного комплекта одежды. Помимо одежды, можно покупать и новые шляпы.

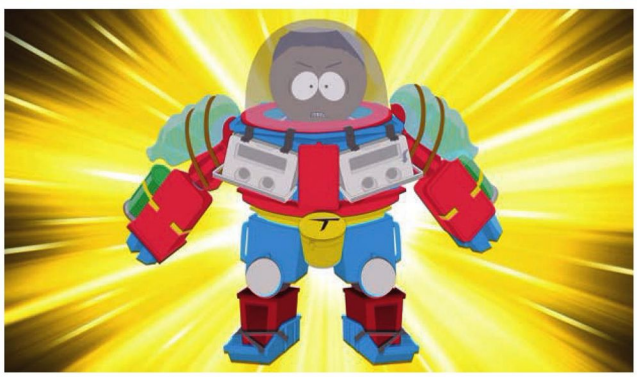
■■■

Опробовав концепцию открытого мира в **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, компания Nintendo добавила его и в свою самую популярную серию видеоигр. Игровой процесс в песочнице Super Mario Odyssey перекликается с геймплеем **Super Mario 64** и **Super Mario Sunshine**, а шляпа Кеппи дарит игроку массу новых возможностей. Оценить, насколько велик стал мир, и поиграть в современного «Марио» мы сможем уже 27 октября. ■

SOUTH PARK:
THE FRACTURED BUT WHOLE

СУПЕРГЕРОЙСКИЕ ГАЗЫ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



ЖАНР RPG
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft San Francisco
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 17 октября 2017

The Stick of Truth, первая часть игровой серии по **South Park**, была приятнейшим из сюрпризов сразу по многим параметрам. Во-первых, она идеально передавала стилистику мультфильма: скрины из игры можно было принять за кадры из шоу, и наоборот.

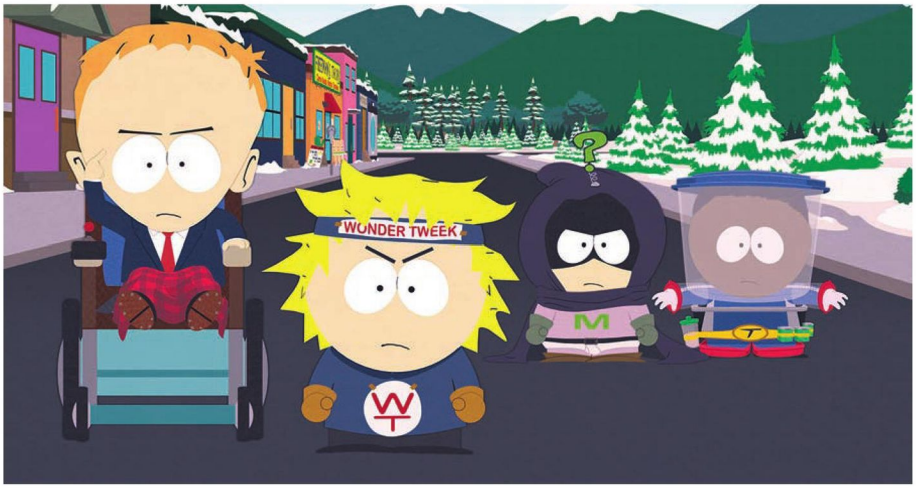
Во-вторых, разрабатывал ее не абы кто, а сама **Obsidian** во главе с Фергюсом Уркхартом (тем самым, что когда-то создал первые две **Fallout**, а потом и **New Vegas**). Эти ребята знают толк в игровой механике. И за несерьезной с виду оболочкой пряталась полноценная ролевая игра с любопытной системой развития и вдумчивыми боями.

Наконец, в-третьих, Мэтт Стоун и Трой Паркер, авторы мультсериала South Park, принимали в разработке самое деятельное участие, а с чувством юмора у них всегда был полный порядок. Сюжет про то, как детишки воображают себя фэнтезийными героями и сражаются за могучий артефакт по заранее оговоренным правилам (например, чипсы лечат раны, а «если сделать руками вот так, это считается за файербол»), получился и увлекательным, и смешным, и, что самое главное, *достоверным*. Во многих других играх разработчики не трудятся объяснить, почему герой воскресает после гибели и способен принять на грудь восемь пуль, а потом отрегенерировать за камушком. Здесь же все очевидно – дети так *воображают*.

Властелин престолов

В общем, теплых чувств к первой части мы испытываем достаточно. А сейчас на носу вторая, которую анонсировали уже довольно давно, но на E3 2017 в нее наконец-то дали немножко поиграть.

В первую очередь изменилась стилистика. Если в оригинале дети играли в нечто среднее между **«Властелином колец»** и **«Игрой престолов»**, то здесь все поголовно стали супергероями. Между ними произошел раскол, прямо как в **«Мстителях»** или **«Людях Икс»**, и теперь Тимми в инвалидной коляске просит Эрика Картмана одуматься и прекратить войну, Профессор Хаос и Генерал Бардак пользуются случаем, чтобы навести побольше хаоса и бардака, а разруливать все опять Новичку – то есть нам.



ВИДЕТЬ ТИММИ В ОБРАЗЕ
местного профессора Ксавьера особенно забавно

Подробнее за предысторией конфликта обращайтесь ко второй серии тринадцатого сезона. Ну а мы пока посмотрим, что изменилось по игровой части.

Героя по-прежнему можно создать любого, вариантов шапок-курток-причесок-штанов немерено. На выбор имеется уже не четыре класса, а двенадцать (без «еврея», но с «киборгом» и «адским отродьем»). Класс определяет список умений, но вне зависимости от выбора герой владеет тремя способами взаимодействия с миром: стукнуть, пукнуть и метнуть взрывоопасную печеньку.

Эти умения используются не в бою, а для решения загадок и поиска путей. Могучей флатуленцией можно отогнать тех, кто преграждает путь; кроме того, газ огнеопасен и при контакте с пламенем взрывается. При этом облачко можно не только создавать вокруг себя, но и направлять куда-либо в пределах экрана, что позволяет устраивать дистанционные взрывы, роняя предметы с верхних полок или пробивая себе путь.

Как обычно, предметы, с которыми можно взаимодействовать, окрашены в желтый – цветовая кодировка очень помогает в поисках выхода и тайников. С живыми персонажами можно общаться (а также стукать их и пукать рядом – хорошо, что взрослые обращают мало внимания на «детские шалости»). Ну а если договориться не удалось, приходится принимать бой.

Тактика Южного Парка

Эта часть игры изменилась больше всего, от подобия **Final Fantasy** придя к тактическому бою, напомнившему нам пятых **«Героев»**. Поле разделено на клетки, справа внизу показан порядок хода. На своем ходу можно переместиться и применить какой-нибудь из ударов, которые очень по-разному действуют на противника. Один отталкивает на X клеток, второй замораживает всех в кольце, не трогая серединку, третий просто наносит урон вокруг героя и так далее.

Интерактивные элементы остались на месте: нажав кнопку, пока на экране горит индикатор, можно усилить свой урон или ослабить вражеский. Кое-где нужно нажать две или три кнопки, так что готовьтесь к постоянным тестам на реакцию.

Еще больше хорошая реакция понадобится в мини-играх. В демке, которую показывали на E3, Новичок с Капитаном Гастритом просачивались в стриптиз-клуб в поисках конкретной танцовщицы, а парочка пьяных посетителей приняла за танцовщиц их самих. Чтобы вырваться и поговорить, пришлось исполнять приватный танец на коленях, беспощадно дергая геймпад во всех направлениях. С учетом тенденции к понижению сложности игр это довольно неожиданно.

■■■

Не исключено, что нам на E3 нарочно показали самый экстравагантный эпизод и в остальной части игры юмор потоньше – такой, к какому мы привыкли по сериалу и предыдущей части. Как бы там ни было, одна только боевая система заслуживает пристального внимания: тактических игр, в принципе, выходит много, но хороших среди них единицы. Первая часть наглядно доказала, что в Obsidian знают толк в пошаговых боях, и вторая, скорее всего, исключением не станет. ■

ANTHEM

DESTINY, DIVISION, DYLAN

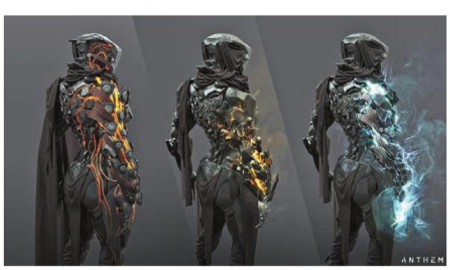
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ЖАНР Экшен, RPG
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК BioWare
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА Конец 2018

Первое, что бросается в глаза: **Anthem** кардинально отличается от всего того, что **BioWare** делала раньше. У канадцев всегда был запоминающийся стиль, страсть к ролевым играм и длинным диалогам. Но в демонстрации Anthem нам не показали ни намека на сюжет, ни запоминающихся персонажей, ни даже ролевой системы. И на этом фоне новый их проект кажется чем-то совсем свежим.

Правда, «свежим» только для самой студии. Если смотреть шире, невольно вспоминаются минимум две игры – **Destiny** и **The Division**. Тут и локация-концентратор, где главные герои берут задания и пополняют припасы. И опасный мир за пределами города, куда игроки вместе с друзьями отправляются за добычей и новыми приключениями. Да и главная ставка в этот раз делается вовсе не на историю, а на совместную игру – сражаться и изучать дикие места можно будет не только одному, но и в компании друзей.

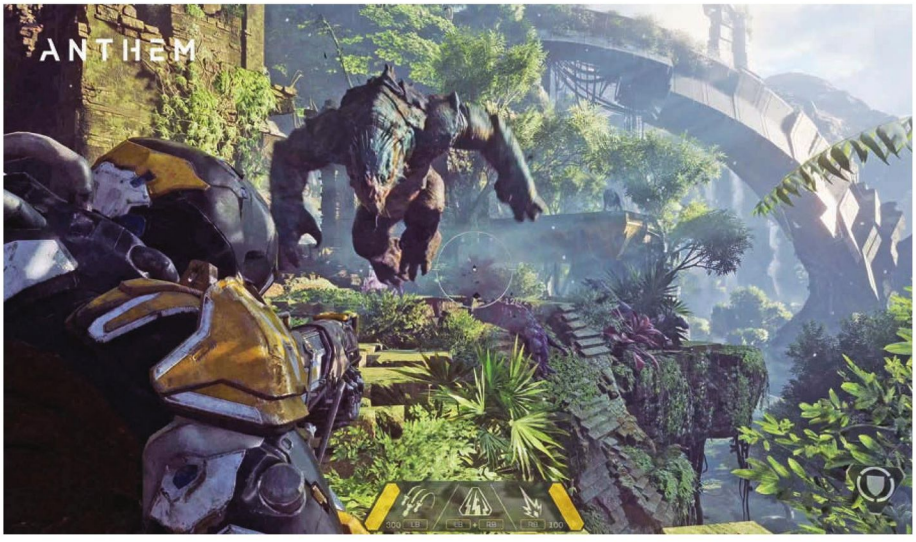
НА ANDROMEDA
не похоже – хороший знак!



Сюжет, впрочем, тоже будет. Во-первых, среди главных особенностей Anthem в пресс-релизе значится важность выбора игрока. Так что наверняка придется принимать нелегкие решения, что в играх BioWare всегда было своего рода фишкой. Во-вторых, сценарием занимается Дрю Карпишин – человек, что отвечал за истории первых двух **Mass Effect**, **Knights of the Old Republic**, а также приложил руку к **Baldur's Gate 2** и **Neverwinter Nights**. Уже дает определенную надежду на то, что будет интересно.

Про саму историю, к сожалению, пока известно очень мало. Ясно лишь, что с Землей (если место действия вообще Земля) случилось что-то нехорошее: люди вынуждены укрываться за стенами, окружающими города, а за их пределами бушуют электрические шторма, орудуют мародеры и огромные монстры. Лишь редкие смельчаки в экзоскелетах решаются отправиться навстречу этим опасностям. И цель у них, надо полагать, не просто найти что-то ценное или пострелять – руины прошлого герои исследуют, чтобы одолеть страшного врага (похоже, инопланетного), в планы которого входит ни много ни мало порабощение всего человечества.

Фабула и вообще здешний мир чем-то напоминают виденное нами в **Horizon**. Базар, где начинается демо игры, похож на город Меридиан из **Zero Dawn**, просторы за его пределами объяты лесами, люди здесь тоже находятся в самом низу пищевой цепочки, а по здешним городам вышагивают огромные роботы размером с многоэтажные дома. Только в центре внимания все же не они, а экзоскелеты, которые здесь почему-то назы-



DESTINY ВСТРЕЧАЕТ
The Division. Звучит многообещающе

вают «Копьями» (Javelin). И именно за смельчаков, что в этих костюмах путешествуют, нам и предстоит играть.

Каждое «Копье» обвешано оружием, у каждого свои способности. И, судя по всему, штука это действительно полезная: и летать с ней можно, и под водой поможет, и от пуль защитит. Даже перестрелять с десяток врагов за пару секунд для него не проблема. Всего-то надо пометить цели и нажать на кнопку. Обычные пушки, к слову, тоже есть. Экшен будет базироваться на комбинации винтовок с возможностями костюма – джетпаком и уникальными атаками вроде возможности пальнуть по врагам ракетой или ударить по земле так, чтобы все вокруг разлетелось.

Правда, чтобы от «Копья» была отдача, важно уделять время развитию и доводке этого инструмента. Почти все, от внешнего вида и до вооружения, в экзоскелете можно поменять или улучшить, что поможет подобрать уникальный стиль игры для каждого. Насколько значимой будет разница, пока сказать сложно – разработчики лишь отметили, что будут как быстрые спецификации, так и «танки», воплощающие собой огневую мощь.

В демонстрации показали начало одного из заданий, там какой-то нервный тип умолял помочь ему вернуть его рабочих, угодивших в передрягу. После чего главная героиня залезала в свое «Копье» и отправлялась за стены убежища.

Чем закончилась эта история, мы не знаем, но это и не так важно. Главное, что по пути к цели герои успели поучаствовать в куче приключений: пролететь над живописным каньоном, побродить по лесам и остаткам построек прошлого, найти какую-то особенно крутую пушку, понаблюдать за стычками необычной и опасной фауны и даже схлестнуться в бою с разбойниками. А под конец отправились прямо в гущу огромной электробури. И если Anthem будет выглядеть и играться так, как на демонстрации, то она вполне может положить конец затянувшейся черной полосе в истории BioWare.

Если в случае с той же **Andromeda** у студии были оправдания в духе *«игру делала другая, молодая, монреальская команда»*, то здесь никаких скидок уже не будет – занимаются Anthem почти те же люди, что и трилогией Mass Effect. И кто же, если не они, сможет реабилитировать студию в глазах фанатов? ■

DAYS GONE

ЗОМБИ, ВОЛКИ, МОТОЦИКЛ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ЖАНР Экшен, приключения, survival horror
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК SIE Bend Studio
ПЛАТФОРМА PS4
ДАТА ВЫХОДА Конец 2017. Но это не точно

Несчастные гаитянские рабы смогли бы выкупить не только себя, но и свои плантации, если б позаботились оформить патент на вывезенные из своей Африки мистические поверья. А так живые мертвецы из мрачных культов вуду пошли в народ, и кто только ими не пользуется по сей день, никого не спрашивая.

Как вы зомби назовете

Впрочем, раз за разом африканское происхождение беспощадной и неисчерпаемой угрозы пытаются замаскировать. В **The Last of Us** во всем обвинили грибные споры, а в **Days Gone** нам грозят вовсе не зомби, нет. Посмотрите сами, это же фрикеры!

Да видим, видим. Ожившие мертвецы, у которых вместо мозгов – ненасытный желудок, охотно лакомятся всеми, кто подвернется под зуб, и загоняют выживших в укрепленные лагеря без всяких благ цивилизации. Ну конечно, ничего общего. Совершенно неважно, как называются зомби в очередном постапокалиптическом боевике. Главное – как мы будем с ними справляться.

Первый показ Days Gone год назад был посвящен веселым догонялкам с бесконечными ордами энергичных мертвецов. Главный герой, Дикон Сент-Джон, на лету менял тактики истребления фрикеров: заваливал их бревнами, жег «коктейлями Молотова», взрывал вечными, как WASD, красными бочками, заманивал на прогнивший пол и без затей обстреливал из автомата. По пути Дикон проявлял себя изобретательным

В РАЗРЕШЕНИИ 4K
мы сможем рассмотреть каждый перстень Дикона

ремесленником, организуя себе глушитель из части автомобильного двигателя, а его «водителю» приходилось демонстрировать знание кнопок на геймпаде для успешного прохождения многочисленных QTE.

Первую демоверсию игры мы подробно разобрали год назад. А потом почти успели позабыть о проекте, поскольку **Bend Studio** занималась чем угодно, кроме новостей о Days Gone. Но вот опять пришла пора E3, и зомби-боевик вернулся к нам. Изрядно повзрослевшим.

Мой приятель ездок

Дикон Сент-Джон, головорез, наемник и охотник за головами, по-прежнему выглядит как сводный брат Джоэла, взявший за образец для подражания героя Нормана Ридуса из «Ходячих мертвецов». Он гоняет на мотоцикле (где, интересно, бензин берет), владеет всеми видами оружия, включая собственные кулаки, и, как видно, предпочитает действовать в одиночку.

Год назад его главной целью была поимка некоего бородача на заброшенной лесопилке. На этот раз Дикон отправляется спасать пропавшего без вести товарища. А мы с первых же минут убеждаемся, что повествование скроено по самым современным образцам: сюжетные ролики гладко перетекают в реальный игровой процесс и столь же гладко возникают в виде коротких вставок.

Дикон мчится на мотоцикле по неплохо сохранившейся дороге, по пути пристреливая не наевшегося мертвечины волка. И тут же попадается в ловушку двоих бандитов! В зрелищной потасовке герой демонстрирует не только уже виденные нами год назад навыки, он еще и радует умелым обращением с веревкой: импровизированная гаррота не хуже, чем у Агента 47, выводит из строя незадачливого гоп-стопщика.

Чуть поодаль обнаруживается брошенный мотоцикл. И Дикон включает свое ведьмачье чутье, чтобы определить, в какую сторону направился ездок. Да, детективные приемы в Days Gone отличаются от аналогов разве что визуальным эффектом: след не красный, как у Геральта, не розовый, как у Элой, а зеленый. Но, пока нас не отправили сканировать пятьдесят фрикеров, ничего страшного в этой условности мы не видим.

След потеряшки ведет в бандитские лагеря. Показанная на официальной презентации версия Сент-Джона не вступает в открытое противостояние в духе «Коммандос». Наемник вначале успешно отвлекает внимание врагов, заманив одного из них в медвежий капкан. А затем, взорвав загородку, устраивает оставшимся бандитам теплую встречу с прогуливающимися поблизости фрикерами.

И вот пленник освобожден, а бой выигран. Но война только начинается. Из ближайшего леса выходит, пошатываясь, увешанный обрывками колючей проволоки медведь-зомби!

СТАДО ФРИКЕРОВ
оказывается вовсе
не безликим, у них разные
морды и даже иногда одежда

ПОКА ЧТО НАМ ПОКАЗАЛИ
лишь две разновидности
фрикеров. Их должно быть
намного больше!

Когда метель кричит, как зверь

Демонстрация возможностей использования окружения вышла весьма убедительной. Однако разработчики этим не удовольствовались. На специальной панели нам показали другие варианты прохождения встреченных Диконом препятствий.

Перво-наперво изменились время суток и погода. Разные природные условия по-разному влияют на игровой процесс. Ясно, что ночью легче оставаться незамеченным, а во время дождя лучше не лихачить на мотоцикле. Но, оказывается, в холода надо быть вдвойне осторожнее, поскольку подмороженные зомби становятся намного сильнее.

Вместо того чтобы нестись по трассе навстречу ловушке, Дикон сворачивает на проселочную тропинку и вскоре замечает притаившихся бандитов и перегораживающую дорогу веревку. Незаметно подобравшись, он устраняет одного из налетчиков, а затем спокойно разбирается со вторым. Заметим, что волки не бросаются преследовать выбравшего обходной путь героя.

Смена погоды и времени суток влияет на мир. Мы видим, что попавший в ловушку бандит своим криком приманивает толпу прогуливавшихся неподалеку зомби, и вместо того, чтобы на цыпочках миновать лагерь бандитов, наверняка полный замечательных припасов, герой устраивает им кровавую баню. Фрикеры сгорают в огне от «коктейля Молотова», неистово вопящего пострадавшего приканчивают сами бандиты, чтобы прекратить приток незваных гостей, а с оставшимися в живых Дикон разделывается несколькими выстрелами.

Изменился и финальный отрезок прохождения: тусовка фрикеров откочевала куда-то вдаль, и натравить на бандитов оказалось некого. Зато отсутствие зомби-угрозы дало возможность использовать жутко шумную, но очень эффективную штурмовую винтовку.

И на этом этапе игра показала, что вполне может быть шутером от третьего лица! Запас патронов быстро тает, но, как положено, в укромных местах находится припрятанный арсенал. Все в полном соответствии с игровым балансом: чем больше тратишь, тем больше получаешь, а если обошелся подручными средствами, то нужды в пополнении боеприпасов нет.

Мой друг мотоцикл

Разработчики выпустят нас в динамичный открытый мир и предоставят широкий набор вариантов прохождения. Сейчас все показанное подкрепляет эти обещания: окружающая среда постоянно меняется, и второе прохождение одной и той же миссии вовсе не обязательно окажется похожим на первое. Помимо жестко приколоченных к полу вставок вроде нападения висящего трупа, будут и случайные события. Вот одно из них: бандит дразнит прикованного к дереву фрикера. Почему бы не отстрелить замок и не поиграть в смерть дрессировщика?

РАЗРАБОТЧИКИ НАМЕКАЮТ, что фрикеры болтаются по миру не просто так. У них тоже есть какая-то миссия

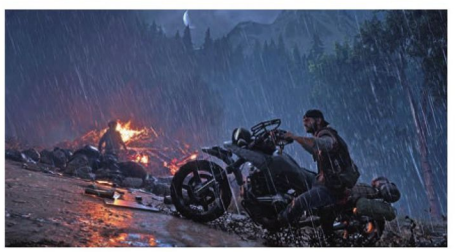
НАМ УБЕДИТЕЛЬНО демонстрируют, почему Сент-Джон разъезжает именно на мотоцикле, а не на внедорожнике

Мы не знаем, насколько всеохватной будет местная экосистема, но видим, как снег загоняет волков в берлогу. Фрикеры бредут дружной толпой по дорогам и бездорожью к какой-то одной им ведомой цели, и лишь найдя достаточное количество пищи, останавливаются на привал. А потом вновь пускаются в путь, когда кончается еда. Бандиты тоже не сидят на месте, во всяком случае пока погода позволяет. Хотя внезапные встречи в непролазный снегопад вполне могут сильно оживить происходящее.

Пока что нерассказанного об игре намного больше того, что нам показали. Мы совершенно ничего не знаем о мотоцикле Дикона, который сами разработчики называют полноправным героем игры. Мы видим, что в нем кончается топливо, и знаем, что он способен сломаться. Но насколько непоказанная система ремесел будет с ним взаимодействовать? Можем ли мы увидеть в Days Gone отголоски Magnum Opus из **Mad Max**?

При самом Диконе Сент-Джоне будет ролевая система, но без распределяемых очков навыков. Судя по рассказанному на E3, навыки и умения будут улучшаться в процессе использования. Но насколько велика обойма доступных умений и насколько широко они разбросаны по шкале?

Скупые наметки на основной сюжет таковы: главный герой, много потерявший и разуверившийся в жизни, превратился в безжалостного головореза, однако в процессе игры ему придется пересмотреть свое отношение к жизни. Да, стоит добавить сюда Элли, и получится совершенно другая игра.



И вообще – чем Days Gone точно не поражает, так это оригинальностью. И The Last of Us с **Horizon Zero Dawn** лишь первые пришедшие на ум аналогии, за которыми толпятся в очереди игры, фильмы и сериалы о зомби, апокалипсисе и суровых наемниках с нежной душой. Хотя это и не особо настораживает. Ведь мы уже получили Horizon Zero Dawn, которая не придумала ни одной революционной механики, но сумела довести все имеющиеся до совершенства. Если Days Gone повторит этот подвиг, ее стоит ждать.

■■■

Собственно, пока единственная крупная проблема – это самое ожидание. **Sony** еще не готова назвать не то что дату релиза, но даже год. И по косвенным намекам можно заключить, что встреча с фрикерами нас ждет не раньше 2019-го.

А за это время столько всего может измениться! ■

BATTLEFIELD 1: «ВО ИМЯ ЦАРЯ»

ВРЕМЯ РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ

ИГОРЬ КОНОНОВ

ЖАНР Шутер от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК EA DICE
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА сентябрь 2017

Вышедшая в октябре 2016 года **Battlefield 1**, так живо изобразившая Первую мировую, умолчала об одном из основных ее фронтов, Восточном, и об одной из главных ее участниц – Российской империи. Такое решение игроки, в особенности наши соотечественники, подвергли громкой критике и насмешкам. Но скоро справедливость будет восстановлена.

Окопы, окопы – заблудишься тут!

«Во имя царя» добавит в Battlefield 1 нетипично много новых карт. Вместо традиционных четырех в это DLC входит целых шесть новых уровней. Название и тематика некоторых уже известны: заснеженный «Перевал Лупковски», ледяной «Альбион», студеный «Брусиловский прорыв» и осенняя «Галиция». Как можно понять из описания, большинство карт в дополнении будут зимними.

Ремарка во избежание путаницы: «Брусиловских прорывов» в новом дополнении два – одноименная карта и операция, состоящая из нескольких карт.

«Брусиловский прорыв» – потенциально самая популярная карта дополнения из-за своей пехотной ориентированности. Не секрет, что множество игроков в Battlefield 1 предпочитает небольшие карты. Есть что-то магическое в непрекращающейся пальбе и закидывании гранатами противника на другом конце улицы. И небольшой поселок в Карпатах может стать как раз такой ареной для массовой публики.

«Галиция» – холодная, пусть и не зимняя карта, большое открытое пространство у подножия Карпатских гор. Здесь Российская империя схлестнется с Австро-Венгрией, бросив на врага пехоту, кавалерию и легкую технику. Именно «Галиция» – первая карта в *операции* «Брусиловский прорыв».

Судя по всему, это будет трехэтапная битва, протекающая на уровнях «Галиция» – «Перевал» – «Брусиловский прорыв». Хороший контраст: открытая осенняя «Галиция» сменится суровым, заснеженным и вздыбленным «Перевалом», затем битва доходит до высшей точки накала на узких улочках городка, затерянного где-то в Карпатах.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ КОНЦЕПТ-АРТ «ПЕРЕВАЛА». В снежной мгле эти уступы могут стать еще опаснее

От старой Европы остался лоскут

Еще второе дополнение добавит в Battlefield 1 одиннадцать новых моделей оружия, и мы отчасти знаем каких. Игроки наконец получат в руки знаменитую «трехлинейку», она же винтовка Мосина, револьвер Мосина и автомат Федорова. Класс штурмовика обзаведется мощной двустволкой, а бойцы поддержки смогут косить врага из пулемета «Парабеллум» с системой ленточного питания.

Любителей *КРУПНОГО* калибра порадует появление нового стационарного орудия – береговых батарей. Еще одно гигантское во всех смыслах новшество – легендарный «Илья Муромец». Этот огромный биплан появится в Battlefield 1 в роли бомбардировщика. Пока до конца не ясно, как будет реализовано управление, – все ж таки самолет очень массивный. Есть предположение, что пролет «Муромца» окажется скриптовым событием с нанесением удара в заданной точке. Но если нет и им можно будет полноценно «рулить» – это очень круто!

Список испытанных временем орудий убийства также расширили. «Во имя царя» добавит новый элитный класс – казака-кавалериста со смертельно острой пикой. В тизере показан момент ярой атаки: несчастного австро-венгра на полном ходу насаживают на пику, будто какую-то дичь.

Я плакальщиц стаю веду за собой

Одна из главных новинок второго дополнения вынесена прямо на его обложку. На поле боя выходит «женский батальон смерти», представленный русскими разведчицами. Чтобы примерить роль воительницы, достаточно будет выбрать класс разведчика, играя за армию Российской империи. Разработчики Battlefield очень долго сопротивлялись идее добавить женщин в сетевые баталии, но в конце концов сдались.

В стане сетевых режимов Battlefield 1 тоже ожидается пополнение. «Выброска припасов», похоже, клонится в сторону модного «выживания». По описанию, нас ждет пехотная схватка в условиях ограниченного боезапаса. Из самолетов на поле боя будут сбрасываться боеприпасы: кто смел, тот и съел! Надо полагать, что умение быстро добираться до «посылок» и контролировать их определяет шансы на победу в новом режиме.

В **DICE** особо подчеркивают, что уделили много внимания аутентичности Российской империи, в этом разработчикам помогали носители русского языка: часть команды отправилась в Россию записывать диалоги. Также были проведены дополнительные исследования, которые помогут точнее передать русский дух в дополнении «Во имя царя».

Проработка внешнего вида русских солдат велась при участии специализирующихся на Первой мировой историков. Они вручную воспроизвели военную форму в реальности, а затем дизайнеры использовали фотограмметрию для создания объектов в игре.

■ ■ ■

Впрочем, как бы вкусно все это ни звучало, до выхода дополнения «Во имя царя» еще остаток лета. Релиз назначен на сентябрь, а обладатели Premium Pass получат традиционный двухнедельный «ранний доступ». ■

FORZA MOTORSPORT 7

РЕАЛИСТИЧНЫЙ ДОЖДЬ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

ЖАНР Гонки
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК Turn 10 Studios
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 3 октября 2017

Forza 6 вышла в сентябре 2015-го, а 2016 год по традиции чередования достался более аркадной **Forza Horizon 3**. 2017-й – снова год **Motorsport**, и **Microsoft** ожидаемо анонсировала следующую номерную часть на E3 в рамках презентации Xbox One X.

Рассказывали про новую консоль много, а вот эксклюзивов, которые оправдали бы ее покупку, не привезли ни одного. И **Forza Motorsport 7**, и **Metro Exodus**, показанные на презентации, – проекты мультиплатформенные. Хоть они и радуют картинкой, которая наверняка поразит воображение разрешением 4K и частотой кадров 60 fps, но вряд ли спровоцируют огромные очереди за новой «коробкой».

Так или иначе, Forza Motorsport 7 выглядит действительно хорошо. Серия всегда славилась стремлением к гиперреализму (что в графике, что в механике), и новая часть не стала исключением. В геймплейном трейлере гонка проходит под проливным дождем, и смотрится это настолько здорово, что рука сама тянется смахнуть с лица водяные брызги. «Дворники» дребезжат от дикой скорости, солнце проглядывает сквозь тучи, в лужах отражается небо, а в намокшем капоте – весь окружающий мир.

В шестой Forza дождь был просто дождем. Ливень означал, что надо аккуратнее вести на поворотах, лужи во всех заездах выглядели одинаково. В новой части, выходящей этой осенью, окружение будет меняться прямо во время гонки. Судя по рассказам разработчиков, погоду хотят сделать уже не украшением, а полноценной геймплейной механикой, которая каждую секунду изменяет условия игры. В дождь лужи постепенно становятся глубже, а на перегретой солнцем дубайской трассе шины износятся гораздо быстрее.

По части автопарка студия **Turn 10** пообещала игрокам выбор аж из семисот машин, включающих как винтажные образцы, так и последние модели вроде

ГЛАЗА, КОТОРЫЕ
заглядывают прямо в душу

Porsche GT 911 версии 2018 года. Все это можно будет обкатать в тридцати точках планеты на более чем двухстах разных треках.

Главная новинка, без которой, по всей видимости, в 2017-м не обойтись, – персонализация игрока. Теперь можно не только выбрать тачку своей мечты, но и гонщика по вкусу. Это будет настраиваемый персонаж, которому можно подобрать не только шлем, перчатки и кучу гоночных костюмов, но и пол: опция «погонять за персонажа-женщину» в наличии. Хотя «персонаж» – это громко сказано, на сюжет и ход соревнований этот декоративный выбор никак не повлияет.

Зато сил в него вложили безумное количество: для каждого элемента экипировки разрабатывают свою 4K-модель, чтобы гонщик хорошо смотрелся не только во весь рост, но и в кинематографических роликах, когда камера наезжает поближе, – тогда героя можно будет разглядеть во всех подробностях, вплоть до царапин на шлеме и потертых перчаток. У обоих полов есть несколько типов фигуры, а выбор экипировки ограничен не цветовой палитрой, а целыми эпохами – от современных костюмов, напичканных техникой, до кожаного обмундирования времен самых первых болидов. По большому счету, на гонщиков потрачено едва ли не столько же сил, сколько на сами машины.

Авторы утверждают, что сейчас совокупная аудитория игр серии Forza на всех платформах достигла четырех миллионов человек, и они не собираются на этом останавливаться. Для этого игру впервые выпустят полной версией для PC (Forza 6 для Windows распространялась по схеме free-to-play), а для игроков, мало знакомых с гонками, прикрутили опцию «Помощь с трением». Она контролирует, насколько сильно отстанет машина, если случайно вылететь с асфальта на траву. Новичкам эту «меру наказания» можно облегчить.

КОГДА Я СМОТРЮ
на эту картинку, в ушах сам собой возникает звук ревущих моторов

■■■

Forza Motorsport 7 выйдет 3 октября для Xbox One и Windows 10. А тем, кто купит игру в издании Ultimate Edition, «ранний доступ» откроется уже 29 сентября. ■

SEA OF THIEVES

НАМ МОРЕ ПО КОЛЕНО

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК Rare
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 2018 год

Все мы хоть примерно знаем, что представляет собой жизнь пирата. Грабеж и захват чужих судов, вечное море на горизонте, ругань, девки в тавернах и, конечно, ром, куда же без него... Во многих играх мы все это так или иначе уже видели, но, в отличие от остальных, **Sea of Thieves** дарит уникальный опыт по части командной работы. Оно и понятно, ведь игра-то онлайновая.

И речь не просто о том, чтобы вместе откопать клад (об этом чуть позже), но и о реальных действиях в коллективе. Кто-то возьмет на себя роль капитана, а остальные будут выполнять работу матросов – опускать и поднимать якорь, менять направление паруса, звонить в колокол при приближении чужого судна.

Само собой, бои здесь не обязательны. Мирный исход возможен почти в любой ситуации, но как же все-таки приятно пульнуть во врага ядром! И выйти из морского сражения победителем, разумеется. В такие моменты Sea of Thieves раскрывается лучше всего, ведь тут важна не только пальба из всех орудий, необходимо слаженное взаимодействие с другими членами экипажа. Одни дерутся, другие в это время латают судно и вычерпывают воду из трюма – без этого корабль быстро отправится ко дну.

Путешествия не ограничатся палубой корабля, нашлось занятие и для кладоискателей. Еще в самом начале истории ваша команда получит карту с крестом, однако так просто найти сокровища не получится. Сперва придется отыскать похожий остров, проложить до него маршрут и только потом разыскивать место, отмеченное на клочке бумаги. Иногда будут попадаться задания и посложнее, с загадками.

ДАЖЕ САМЫЕ МРАЧНЫЕ МЕСТА
в Sea of Thieves навевают не ужас, а восторг от очередного приключения

Правда, даже если вам повезет найти заветный сундук, не факт, что вы благополучно довезете его до торговца, потому как другие капитаны непременно захотят его отобрать. И про возможный бунт на корабле тоже не стоит забывать.

В плане рукопашного боя все устроено довольно обыденно – сабля да мушкет. Игра в целом пока производит впечатление симпатичной, но пустоватой: вода красивая, пираты веселые, но ничего принципиально нового в ней не нашлось. А заплатить разработчикам лишь за приятную атмосферу захотят далеко не все любители жанра.

Атмосфера пока решает всё: несмотря на довольно карикатурные образы героев, Sea of Thieves завораживает качественной проработкой окружения. За два последних года студия выпустила свыше десяти дневников разработчиков, в которых поведала о самых разных этапах создания проекта.

Подход художников к «полировке» океана и отражению солнца в волнах заслуживает отдельного разговора. И тут невольно вспоминается **Firewatch**, где довольно простое графическое оформление не мешало любоваться фантастической красоты закатами.

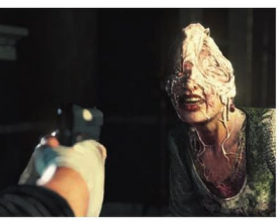
Сейчас все больше геймдизайнеров присматривается к кооперативному режиму, но только некоторые умудряются выстроить вокруг него еще и занимательную историю. А в Sea of Thieves нет ни главного сюжета, ни побочных заданий как таковых, зато есть веселая тусовка пиратов, которую можно разделить с друзьями. Вот только у всех ли найдется среди знакомых хотя бы парочка таких же заядлых любителей морского бриза? Конечно, бороздить моря в гордом одиночестве (хотя все-таки в компании NPC) никто не запретит, однако при таком раскладе игра явно потеряет в динамичности. ■

THE EVIL WITHIN 2

ЯБЛОЧКО ОТ ЯБЛОНИ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

В СИКВЕЛЕ обещают продемонстрировать новый уровень психологизма. Надеемся, разработчики знают, что делают, и не пойдут по граблям первой части



ЖАНР Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК Tango Gameworks
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 13 октября 2017

Дождались: этой осенью **Bethesda** выпустит вторую часть **The Evil Within**. Премьерный трейлер компания показала на своей конференции в рамках E3 2017.

Как и первую часть, сиквел разрабатывает студия **Tango Gameworks** под руководством Синдзи Миками, создателя **Resident Evil** и **Vanquish**. И это будет полноценное продолжение предыдущей игры, которая, как водится у подобных триллеров, кончилась очень неоднозначно.

Сюжет The Evil Within 2 стартует через три года после событий первой части. Бывший детектив Себастьян Кастелланос, главный герой оригинала, возвращается и теперь выглядит еще мрачнее. Впрочем, ничего удивительного: стоило ему вырваться из кромешного ада, сквозь который мы вместе с ним продирались в 2014 году, как приходится возвращаться туда опять – за дочкой Лили.

За много лет до событий обеих игр Лили трагически погибла при пожаре – так, по крайней мере, думал все эти годы сам Себастьян. Но внезапно оказывается, что дочь жива, только находится невесть где, а узнать это можно только путем нового погружения в виртуальный мир, выстроенный на фундаменте сознания девочки.

На сей раз это будет целый город, где полно как открытых пространств, явно рассчитанных на исследование, так и тесных помещений в лучших традициях первой части. Классическая история: надо выжить в жестоком сюрреалистичном мире, найти дорогу к дочери, вырвать ее из когтей зла и попутно постараться не сойти с ума.

Кроме Себастьяна, вернутся и другие герои предыдущей части. Через некий коммутатор главный герой сможет поддерживать связь с Джули Кидман, чье предназначение пока не ясно. Не исключено, что ей отвели роль простого навигатора, который будет подталкивать протагониста в нужную сторону, но гораздо вероятнее, что она займет одно из ключевых мест в сюжете.

Кадров геймплея в первом трейлере мало, но уже сейчас можно сказать, что разработчики не стали далеко отходить от наработок первой части: это снова экшен от третьего лица, где герою предстоит отбиваться от монстров с помощью огнестрельного оружия.

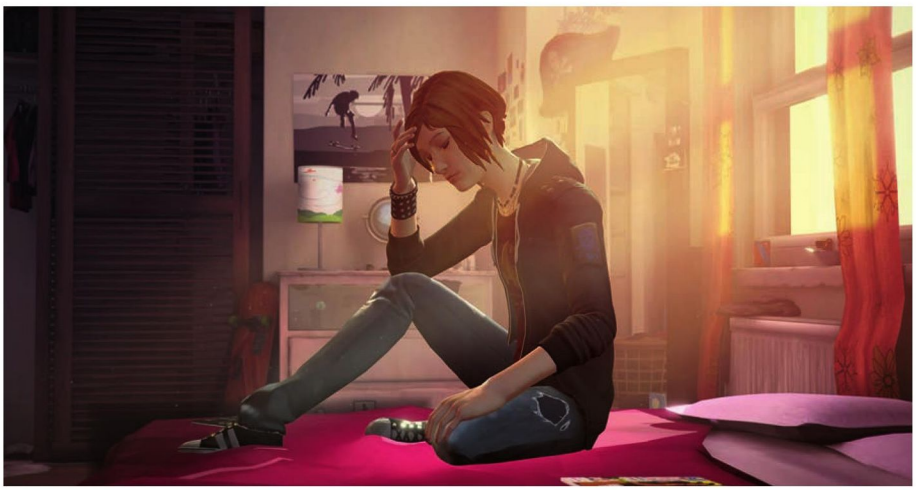
Игрокам дают выбор – идти напролом или прятаться в тенях, стараясь разбираться со всеми по-тихому. Помнится, в предыдущей игре «шумный» вариант был гораздо удобнее и проще стиля ниндзя, но теперь стелс и экшен пообещали сбалансировать.

По словам создателей, можно будет свободно бродить по городу, осматривая все темные закоулки; главное – помнить, что это все-таки survival horror, так что ресурсы и боеприпасы будут встречаться редко. ■

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА



РАЗРАБОТЧИКИ ПРИЗНАЮТСЯ: «Это очень большая ответственность. Мы затрагиваем темы смерти, горя и потери, дружбы, любви – именно те вещи, с какими любой человек когда-то сталкивался и испытывал очень сильные эмоции. Мы не могли отнестись к ним безответственно»

Компания **Square Enix** анонсировала на E3 2017 приквел к **Life is Strange**, и первый эпизод выйдет уже 31 августа. Но разрабатывает игру не **DONTNOD Entertainment**, занимавшаяся оригиналом, а менее известная денверская студия **Deck Nine Games**.

Оригинальная игра, вышедшая в 2015 году, рассказывала историю восемнадцатилетней Макс Колфилд, которая вернулась в городок, где прошло ее детство, встретила старую подругу Хлою и вдруг обнаружила, что умеет управлять временем. Интригующий сюжет, живые персонажи, колоритная атмосфера быстро сформировали огромную базу поклонников, а в России рост популярности не остановило даже отсутствие локализации: каждый эпизод фанаты переводили сами. Разумеется, Square Enix решила развивать успешный проект.

Сразу внесем ясность: приквел под названием **Life is Strange: Before the Storm** не имеет отношения к продолжению Life is Strange, которое точно появится, но позже – оно все еще в активе у DONTNOD Entertainment. Это будет совсем другая история, не связанная с Макс и Хлоей, и она пока в разработке. А сейчас студия слишком занята **Vampyr**, поэтому разработку предыстории доверили Deck Nine Games.

Сюжет трех новых эпизодов перенесет нас на три года назад и сосредоточится на приключениях шестнадцатилетней Хлои. Именно тогда она встретила загадочную Рэйчел Эмбер, поискам которой, если помните, посвящена оригинальная игра.

Судя по размытым намекам разработчиков, Рэйчел Эмбер узнает о своей семье какой-то секрет, который переворачивает все с ног на голову, и лишь дружба с Хлоей поможет ей выдержать это. Что же касается самой Хлои, то ей предстоит пережить множество трагедий, о которых мы уже знаем, – смерть отца, пропажу лучшей подруги и наверняка еще немало тяжелых ситуаций, о которых пока предстоит только догадываться.

Перемотки времени в Before the Storm не будет, это прерогатива исключительно Макс Колфилд. Хлое придумали свою фишку – Backtalk, или «дерзость», – под стать ее острому языку. Судя по описанию, этот механизм позволит игрокам использовать резкие реплики, чтобы провоцировать или убеждать собеседников.

Уже сейчас можно предзаказать Deluxe-версию Before the Storm, куда войдет бонусный эпизод «Прощание», где можно будет в последний раз поиграть за Макс. Что будет там происходить, пока не известно. ■

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Deck Nine Games
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 1 эпизод – 31 августа 2017

ЧТО: Презентации в Москве и Берлине **ГДЕ:** PC, PS4, Xbox One **КОГДА:** 25 июля 2017 года

FORTNITE

ЗОМБИ НЕ ПРОТИВ РАСТЕНИЙ

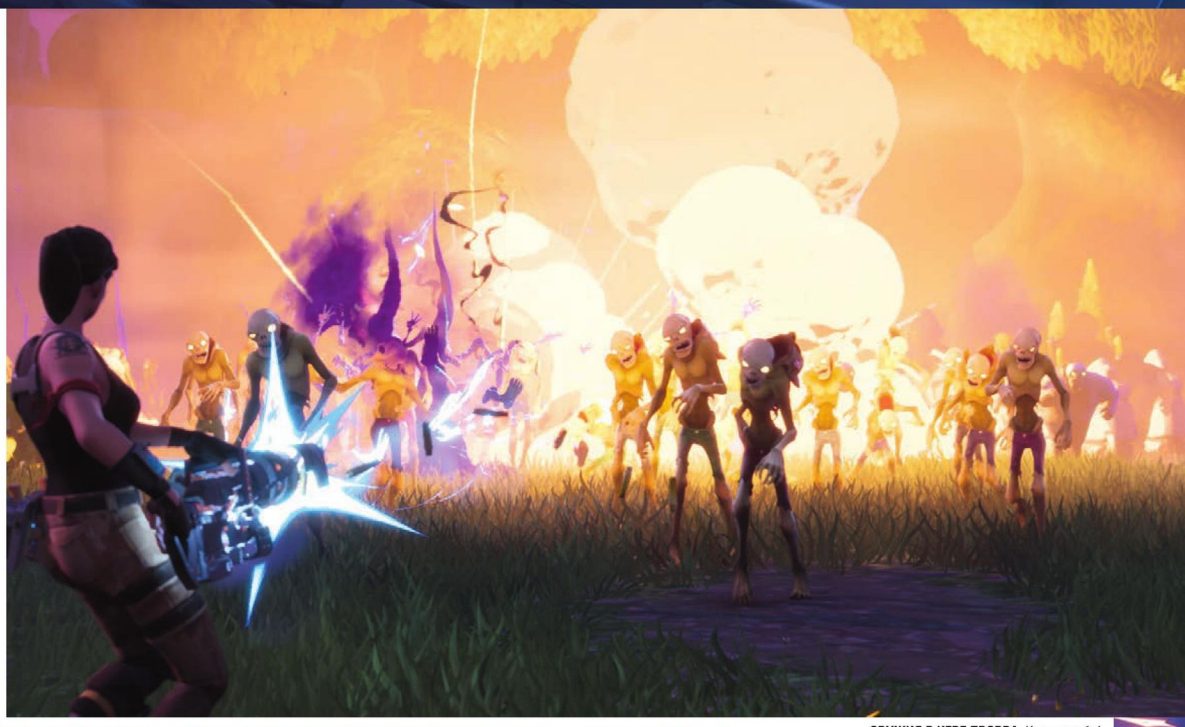
ПАВЛО ШАПОВАЛ, ЛЕВ ЛЕВИН

Разработчики из **Epic Games** в который раз подтверждают, что любят идти проторенными путями. На этот раз они решили взять **Orcs Must Die!**, смешать с **Left 4 Dead** и приправить несколькими знакомыми механиками из **Minecraft**. В результате получилась **Fortnite**. И, судя по всему, схема в очередной раз может сработать.

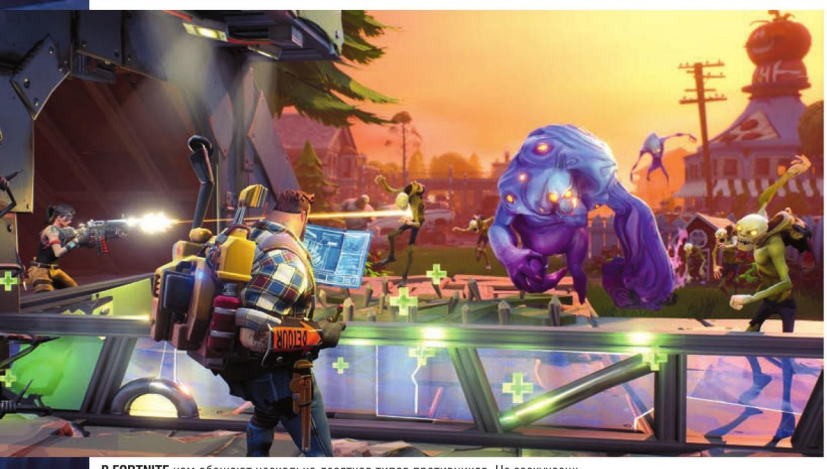
ЗОМБИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

Fortnite – именно тот случай, когда студия решает сделать игру обо всем. Любили Left 4 Dead? Вот вам команда из четырех игроков, спасающих мир от невесть откуда взявшихся зомби. Не хватало возможности самому построить форт, а не прятаться в случайных укрытиях по ходу миссии? Берите доски, камни или металлические заграждения и возводите укрепления, ловушки и прочие элементы настоящего tower defense. Здесь, кажется, можно сделать почти все.

Сюжет игры рассказывает о вторжении странных зомбиподобных существ (тут их называют хасками) в мир людей. Жуткий малиновый шторм внезапно объял всю планету, и полезли монстры... Кому поручить спасти выживших? Правильно, вам, больше некому! Вы командуете штабом спасательных сил и координируете все операции. Как только на горизонте появляется очередное задание, вы берете под контроль одного из героев на месте событий и уже от его лица решаете возникшие проблемы. А помимо спасения выживших вам нужно будет понять, что за зло свалилось на ваш дом.



ОРУЖИЯ В ИГРЕ ПРОРВА. Как и зомби!



В FORTNITE нам обещают несколько десятков типов противников. Не заскучаешь

Не самая интригующая завязка подводит вас к кампании на несколько сотен часов, во время которых вы кусок за куском будете открывать и защищать округу от нападений хасков. Трудно сказать, насколько оригинальными будут миссии в игре, поскольку к моменту презентаций Fortnite в Берлине и в Москве ни один из тестеров еще не дошел до финала. Продюсеры намекнули, что пока финал открыт и после релиза будут добавляться новые сюжетные арки. Это позволяет предположить относительно долгую жизнь проекта.

ПОСТРЕЛЯТЬ И РАССЛАБИТЬСЯ

Основная часть заданий вертится вокруг защиты определенного предмета или точки. Все же Fortnite – игра о фортах, укрепления здесь не для красоты. Каждый матч вы в одиночку или с товарищами будете отбиваться от волн противников, попутно выполняя промежуточные задачи.

Ко многим элементам игры разработчики подошли с юмором. В одной из миссий вам нужно отправить в стратосферу минивэн, привязав к нему воздушные шары. Есть и тривиальные задания типа «включи купол и защищай его несколько минут, пока силовое поле не создаст или не расширит в этом регионе безопасную зону».

По атмосфере игра до боли напоминает **Sunset Overdrive**, такая же дикая и забавная. Даже награду за выполнение миссии вы можете получить в виде пиньяты с подарками. Визуально Fortnite вышла очень милой, с пиксаровской графикой, неплохим юмором и без кровищи, столь популярной в кооперативных играх.

Никто не пытается сохранять серьезное лицо там, где можно пошутить, и это одно из самых очевидных преимуществ игры перед конкурентами, так и норовящими швырнуть вам прямо в экран куски вражьих тушек. По крайней мере, обстреливая здешних хасков, вы не будете потом вздрагивать во сне от напряжения. Это позволяет как показать игру детям (у игры рейтинг 12+), так и самому вечером расслабиться после работы.

ДВЕ ПОЛОВИНКИ ОДНОГО ЦЕЛОГО

Но не стоит думать, что это очередная вариация **Plants vs. Zombies: Garden Warfare**. За внешней мультяшностью скрывается немало способов уничтожения врагов. Да, они всего лишь растворяются в воздухе, на что есть определенные сюжетные причины, но это все нюансы.

Структурно игра делится на две части. Первая – это подготовка и строительство, вторая – война. Сначала вы добываете ресурсы, разбирая попавшиеся под

ОСОБО настырных хасков можно красиво расстрелять на выходе из очередной ловушки

БОЛЬШИНСТВО ЗДЕШНИХ ФОРТОВ выглядят как сараи. Но, если постараться, можно построить настоящую цитадель

В ЯЩИКАХ на заданиях можно найти немало ценного, от чертежей оружия до ресурсов. Такие же ящики выпадают после заданий. Чем лучше вы справились, тем серьезнее награда

руку предметы киркой. В ход идет почти всё, от автомобиля до целого дома вместе с бетонной пешеходной дорожкой. Разумеется, редкие ресурсы выпадают только из определенных вещей, и вам придется долго искать некоторые из них. В объемном меню игра подскажет, где лучше пошарить, но их точное расположение и тип добычи частенько придется искать и запоминать самостоятельно.

Итак, приступаем к постройке форта. В вашем распоряжении три основных материала – древесина, бетон и металл, а также множество дополнительных вроде веревок, гаек и специальных порошков. У каждого материала разные свойства, устойчивость к урону и другие характеристики. Комбинируя эти ресурсы, вы и выстроите свои укрепления – стены, полы, крыши и лестницы.

При необходимости стандартные блоки можно редактировать. К примеру, обычная стена – это блок 3x3 клетки. Уберем центральную клетку и ту, что под ней, и получим стену с дверью. А убрав два верхних ряда, сможем поставить вместо сплошной стены удобный заборчик, из-за него прекрасно простреливается поле, по которому прут толпы нечисти.

ЛОВУШКА ДЛЯ СЛОНОПОТАМА

Но хорошее укрепление – это не только стены и крыша, но и десятки разнообразных ловушек, начиная от обычных шипов и заканчивая тесла-башнями, уничтожающими хасков разрядами электричества. Выбор способов убийства велик даже в превью-версии, но открываются новые технологии только при выполнении заданий. У ловушек есть разделение по типам: некоторые устанавливаются в стены, некоторые помещаются в полы, а еще часть без потолка над головой вообще не поставишь.

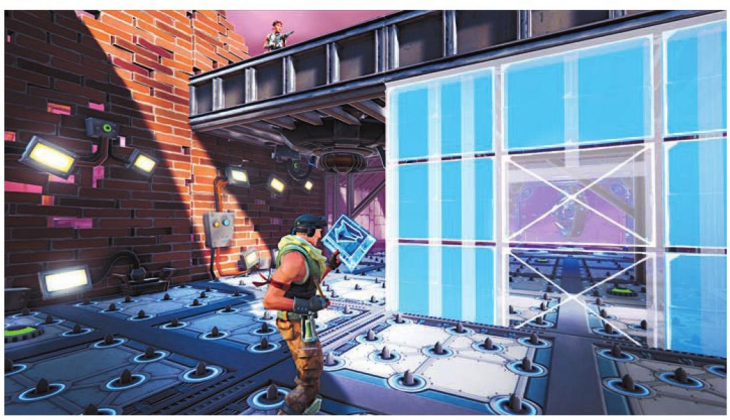
Но на старте игры у вас почти ничего из этого не будет, зато в строительстве вас не ограничивают. Хотите десятиэтажное кирпичное здание? Запросто, были бы ресурсы. Хотите настоящий лабиринт, где заблудится и минотавр? Тоже можно, хотя для логически сложных построек не помешает координация с товарищами. Иначе придется трудно, поскольку одна неудачно поставленная лестница может сорвать оборону. Несыгранные игроки будут частенько страдать от несогласованных строительных решений. Функции голосования за разрыв связи у нерадивых сопартийцев, к сожалению, пока нет.

Впрочем, сложные конструкции вроде башенных укреплений вам пока строить не нужно. Да, в игре будут летающие хаски, и тогда на высокую башню можно поставить снайпера, но основная масса будет рваться к заветной цели по земле.

Как только вы построите укрепления, вас вежливо пригласят во вторую часть игры – боевую. Противники ведут себя как обычные зомби – прут напролом. Чем, конечно же, стоит пользоваться. Прямолинейность врагов несколько компенсирует то, что стены они уничтожают довольно быстро, да и вас бьют неслабо. А здоровье

РЕАКТИВНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ для кулака – отличное решение в борьбе с зомби. Лишь бы топливо не кончалось

ЗОМБИ ПОКА НЕ ВИДНО, так по кому все эти люди стреляют?



само по себе не восстанавливается (хотя после пары часов прокачки вы научитесь ставить платформу со встроенным лечением для вас и ваших товарищей).

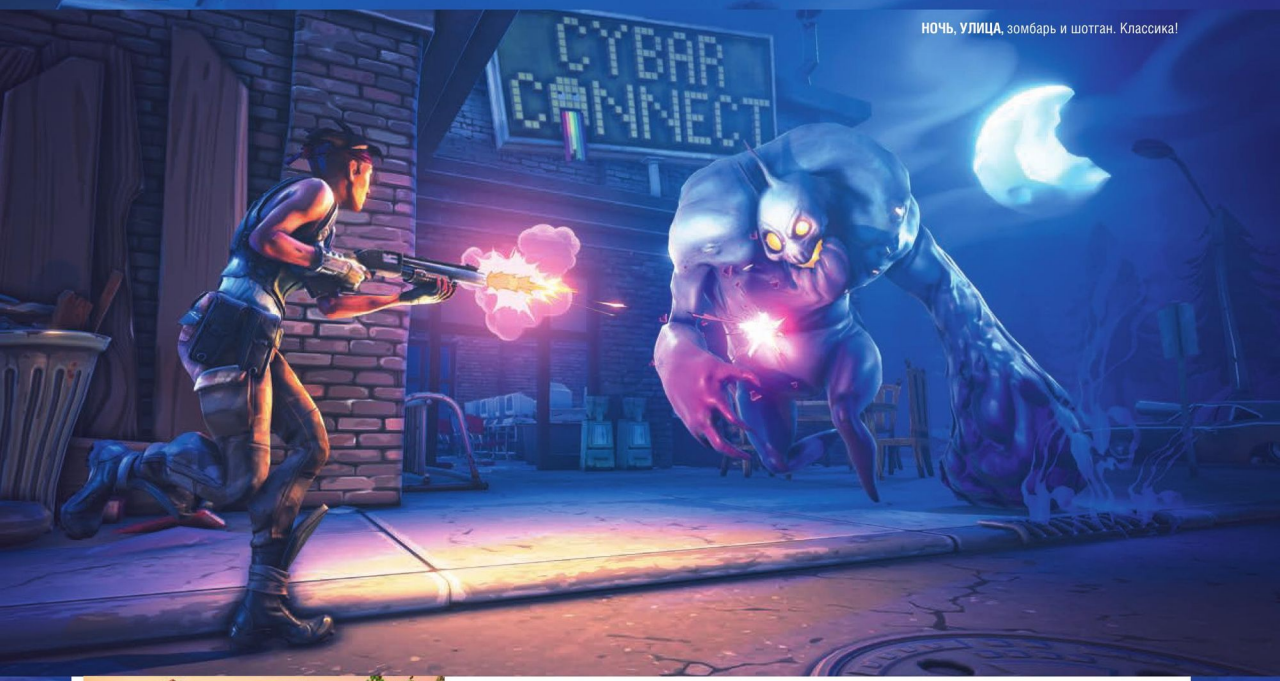
ИГРА ВНЕ ИГРЫ

Казалось бы, что сложного – грамотно выстроил крепость, расставил ловушки, засел в укромном местечке и изредка постреливаешь в тех, кто пробился через ловушки, – но стрелковое оружие требует патронов, а они кончаются быстро. Чтобы сделать новые, нужны все те же ресурсы, а они могут закончиться в самый неподходящий момент.

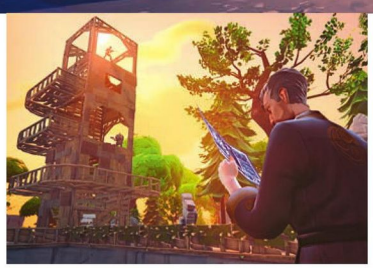
Поэтому часто придется пользоваться холодным оружием – мечами, дубинками и прочими атрибутами выживальщика в условиях апокалипсиса. Можно принципиально возомнить себя Рэмбо и порубить всех в капусту, но долго так не получится: оружие изнашивается и может сломаться уже за пару миссий активного использования.

Как и в случае с ловушками, чертежи нового оружия можно получать за выполнение миссий. К тому же каждое можно улучшить, если какое-то пришлось вам по душе, – соответствующие бустеры выпадают за задания либо покупаются в игровом магазине.

Есть и свои «но». Так, подробное геймплейное обучение почему-то почти не касается огромного меню, которое нам представляют между миссиями. А в нем информации чуть ли не больше, чем в самой игре! Можно комбинировать и развивать персонажей и отдельные отряды обыч-



НОЧЬ, УЛИЦА, зомбарь и шотган. Классика!



НЕКОТОРЫЕ ПОСТРОЙКИ заставляют вспомнить Fallout 4

А ДРУГИЕ - ТАК И ВОВСЕ MINECRAFT. Вот и думаешь, а не проще ли было построить ракету и просто свалить с обреченной планеты?

ных выживших (у них есть разные функции и классы, так или иначе коррелирующие между собой), прокачивать умения, технологии, уровни оружия и героев, смотреть альбомы с дополнительной информацией, пользоваться магазином, на худой конец...

И хоть бы где указатели были, как, куда, а главное – *зачем* нажимать! Почему вот этот новый чертеж можно прокачивать по уровням, а тот, что мы уже проверили в деле, – нельзя? Зачем нужны разные отряды? Как пользоваться всеми умениями, что постепенно открываются в огромном древе развития технологий? Зачем нам два типа очков прокачки, минимум два вида бустеров развития и прочее? Многие вопросы пока остаются без ответа.

МОНЕТИЗИРУЙ ЭТО!

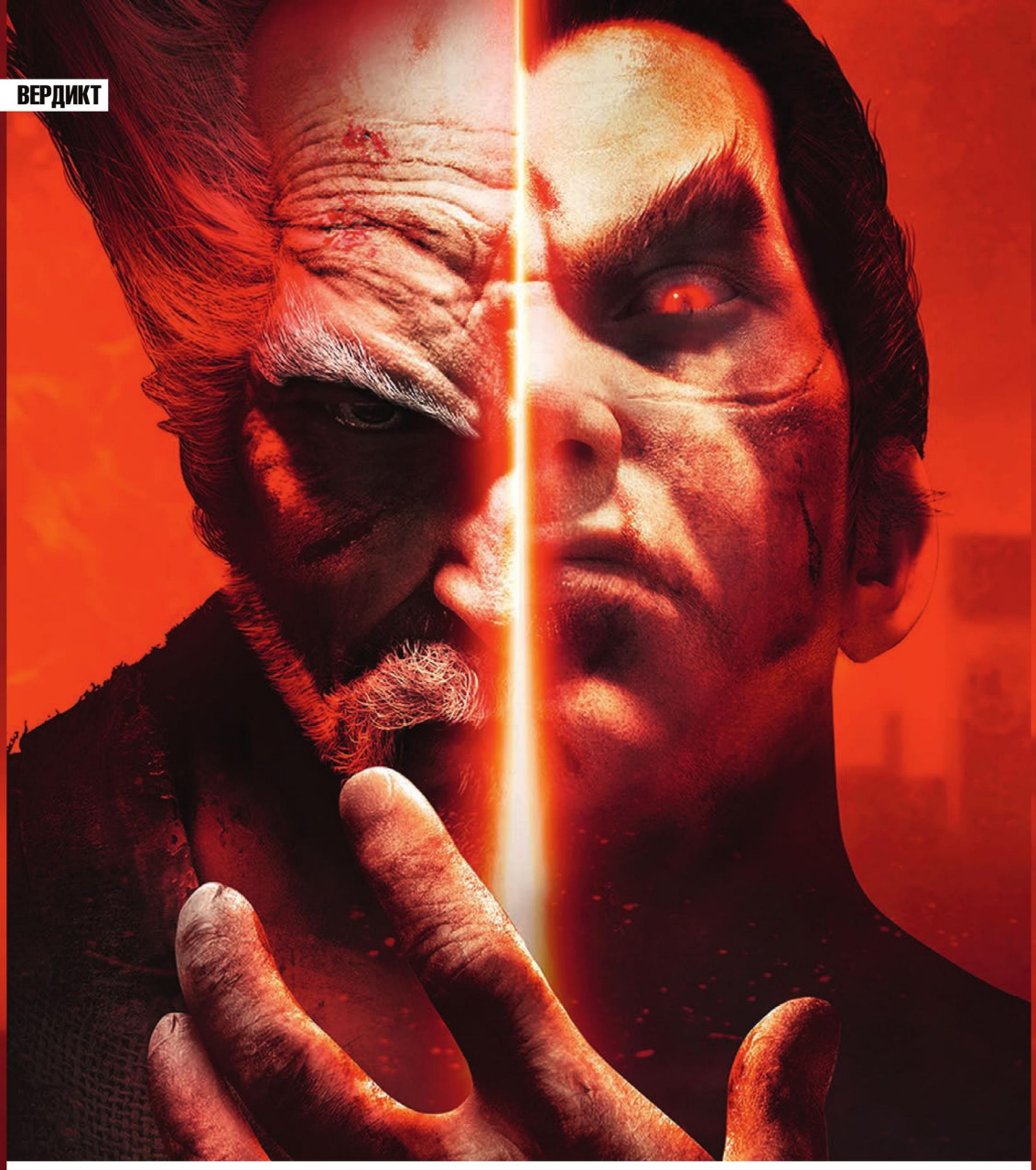
Сейчас в игре есть только режим PvE. У каждого игрока есть база, он ее отстраивает и защищает, а также временами кооперируется с другими игроками для выполнения заданий. О сражениях с другими игроками речь пока не идет. С одной стороны, сюжет к этому и не располагает: апокалипсис на дворе, тут не до внутренних разборок. С другой – помериться фортами и навыками постройки лабиринтов и укреплений с друзьями гораздо интереснее, чем раз за разом отбивать атаки безликой компьютерной орды.

Теперь о финансовой части. В базовой комплектации игра будет стоить 1200 рублей вне зависимости от платформы. Премиумные комплектации и прочие объекты монетизации, конечно же, присутствуют.

В частности, в игровом магазине можно будет купить дополнительные пиньяты и сундуки, где будут попадаться случайные улучшения, чертежи и члены отрядов. Поначалу игра будет платной, затем ее, возможно, переведут на модель free-to-play. Предзаказавшие Fortnite получат возможность начать играть на четыре дня раньше мирового релиза. Распространять игру будут через собственный клиент Epic Games (ага, нужно регистрироваться еще в одном магазине приложений).

■ ■ ■

Fortnite не привносит в жанр ничего принципиально нового, но ей это и не нужно. Она неплохо держит статус игры, где есть всё. И, учитывая исходные данные, можно сказать, что у нее большие шансы на успех. Так что совсем скоро нас ждет самый настоящий Left 4 Dead с конструктором. ■



ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Bandai Namco Studios Inc.
РАЗРАБОТЧИК Bandai Namco Studios Inc.
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, сплитскрин
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-4160 3,6 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

TEKKEN 7

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК И СТАЛЬНАЯ ПЯТКА

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Играя в какой-нибудь хорошо поставленный боевик про единоборства, порой испытываешь гаденькое, хоть и не слишком назойливое ощущение. В сюжетных роликах герои вытворяют невероятные кульбиты, проводят серии ударов за пределами человеческих возможностей и вообще круты невероятно, но...

«Вот бы в игре можно было делать так же, – думается в такие моменты. – Да, ролики чудесные, но знаете, что было бы еще лучше? Если б я мог делать такие вещи в игре, а не смотреть на них в катсценах!» Бывает обидно, что у тебя нет всеобъемлющего контроля над героем.

В **Tekken 7** этот контроль есть. И иногда вы будете жаждать, чтобы его было меньше, потому что пальцы будут болеть, а мозг – вскипать в пылу ожесточенных схваток, где побеждает умнейший, а не сильнейший.

I KNOW KUNG FU

Представители **Bandai Namco** во многих интервью заявляли, что хотят сделать Tekken 7 дружелюбнее к новичкам. Оно и понятно – киберспорт не стоит на месте, и аудитория постепенно увеличивается. С учетом постоянно растущих бюджетов совсем не удивительно, что разработчики хотят влить в стройные ряды фанатов свежую кровь.

АЛЬБОМ, ПОЛНЫЙ ВОСПОМИНАНИЙ, – так выглядит меню сюжетной кампании. Подходящий выбор, учитывая, как игра любит давить на ностальгию

У СЕМЬИ МИСИМА всегда было особое отношение к утесам. К воспитанию детей – тоже

МЫ ТОЖЕ СКУЧАЛИ, Хэйхати-сан. Хорошо выглядите

Но ничего из этого желания не выросло. Приверженцы «высокого скилла» могут ликовать: Tekken 7 до зубовного скрежета сложна в освоении. Прямо как в старые добрые времена. Неофиты наткнутся на очень высокий порог вхождения. Но даже если вы фанат серии – игра все равно вас удивит. Не стоит думать, что учиться уже нечему.

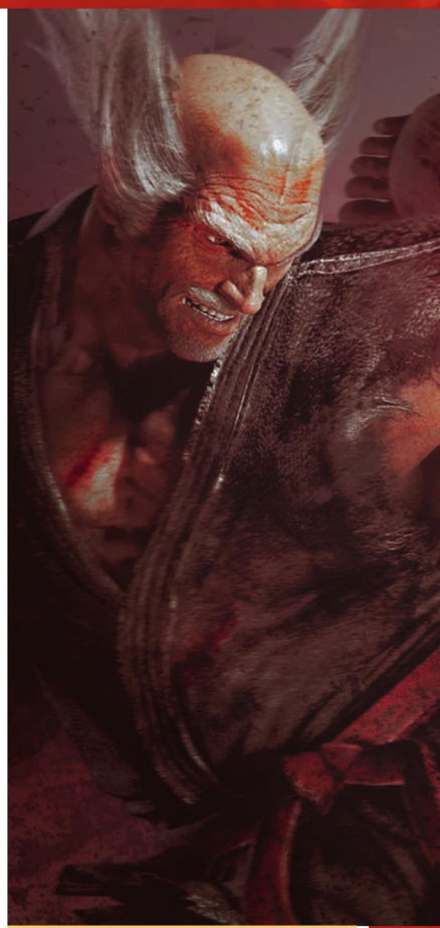
Персонажи повзрослели, в список бойцов добавили с десяток новичков, систему комбо серьезно переделали, а в сюжетной кампании Кадзуя и Хэйхати Мисима наконец выяснят раз и навсегда, кто из них должен командовать парадом. Настоящий праздник для любого уважающего себя бойца «Железного Кулака».

Главный успех Tekken 7 в том, что она вдохнула в серию новую жизнь, не утратив индивидуальности. Авторы отполировали игру до блеска – от похорошевшей на новеньком для серии Unreal Engine 4 графики до баланса и удобства процесса. Седьмая часть прямо-таки кричит, что отвоюет у конкурентов свое место под солнцем. И не только на киберспортивных просторах, но и на домашних посиделках, где можно до одури выяснять, чей Ёсимицу, Хуаранг или Брайан Фьюри лучше. Да еще и пользователи PC впервые присоединятся к вечеринке, ведь серия дебютировала на персональных компьютерах. Гип-гип ура!

Мы уже рассказывали о сюжетной кампании в прошлом номере, и с тех пор изменилось немногое. Если вы играли в сюжетку любого другого файтинга, не ждите больших сюрпризов, удовольствие на любителя. Тем, кто бдительно следит за сюжетными перипетиями франшизы, будет приятно снова увидеть любимые лица. Постановка

НИЧТО ТАК НЕ БОДРИТ, как хороший удар коленом в челюсть

АНИМИРОВАННЫЕ КАТСЦЕНЫ соседствуют вот с такими рисованными вставками. Красиво, но странно



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 20 часов

анимированных катсцен и качество графики – как бальзам на душу.

А вот с боями дело обстоит... странно.

ПЕСНЬ МУСКУЛОВ И МОЛНИЙ

С одной стороны, все сюжетные стычки подчинены букве сценария, и это здорово. Игрок всегда знает, как, кто, почему и что стоит на кону в случае поражения. Кроме продолжения истории, нам аккуратно подают все самые важные сюжетные моменты из предыдущих шести частей под соусом журналистского расследования. Tekken 7 даже старается разнообразить ситуации. В некоторых случаях бои начинаются еще во время катсцен, и тогда красивейшие ролики незаметно перетекают в геймплей. А иногда мы будем еще и стрелять, а не только махать кулаками.

С другой стороны, в каждой из схваток с серьезным противником ИИ сражается, откровенно наплевав на все правила. Идеальное время реакции, безукоризненные связки ударов, а в придачу – усиления, оправданные сюжетом. Даже на обычной сложности над некоторыми боями можно корпеть часами, а финальная схватка треплет нервы почище всяких **Dark Souls**. Кроме того, в кампании мы постоянно будем драться за разных персонажей. Привыкнуть к набору движений конкретного героя попросту нет времени, у каждого огромный, сложный и уникальный список приемов.

В Bandai Namco попытались упростить процесс, введя опцию «для самых маленьких»: при желании самые важные приемы можно выполнять нажатием всего двух кнопок. Однако это сводит уровень сложности и вызова к нулю. Попытались угодить всем сразу, а получилось, что не угодили никому вообще.

После прохождения основного сюжета мы получаем доступ к дополнительным мини-главам для всех представленных персонажей. У каждого – своя миниатюрная история и катсцены, но всего на один-два боя. Здорово, но чертовски мало.

ГЛАВНОЕ – КТО ОСТАНЕТСЯ НА НОГАХ

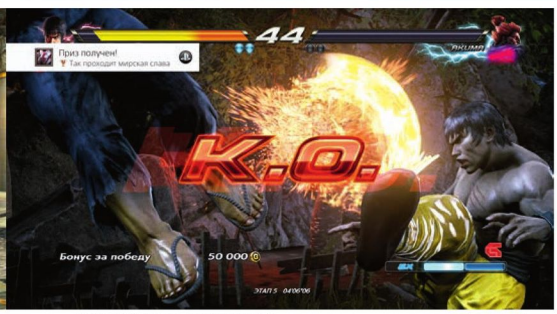
Что бы там ни говорили в интервью разработчики, сюжет – не главное в игре. Многие годы мы неизменно отправляемся в Tekken не за историей, а за дуэлями. За битвой умов и соревнованием в скорости пальцев. На случай, если кто-то сомневался, спешим успокоить: боевая система в Tekken 7 отличная. Ее слегка изменили, но от этого она стала только лучше.

Следуя заветам серии, все до единого бойцы в чем-то уникальны. Поначалу может показаться, что все просто. Они «примерно» одинаково машут руками и ногами и нелепо одеваются. Разница ощущается больше на визуальном уровне, но внешний контраст тут меньше, чем, скажем, в **Mortal Kombat**. Там никто не сможет спутать, допустим, Сектора и Кунг Лао. Однако первое впечатление еще никогда не было таким обманчивым; индивидуальная механика персонажей полна нюансов, в которых можно разбираться сутками напролет, избивая бота в додзё.

В распоряжении почти каждого бойца больше сотни ударов. Некоторые из них можно выполнить всего парой нажатий, ради других придется вовремя и точно нажимать на геймпад почти дюжину раз. Бесспорно, цифра внушительная. Для новичков даже пугающая, и не зря.

Чтобы достичь высот в боях против других игроков, нужно не только быстро и вер-

НОВИЧОК ШАХИН – быстрый малый. Ни туфли, ни сабля ему нисколько не мешают



В ЭТОМ ПАФОСНОМ СТОП-КАДРЕ есть место лишь одному из нас. Прости, Акума

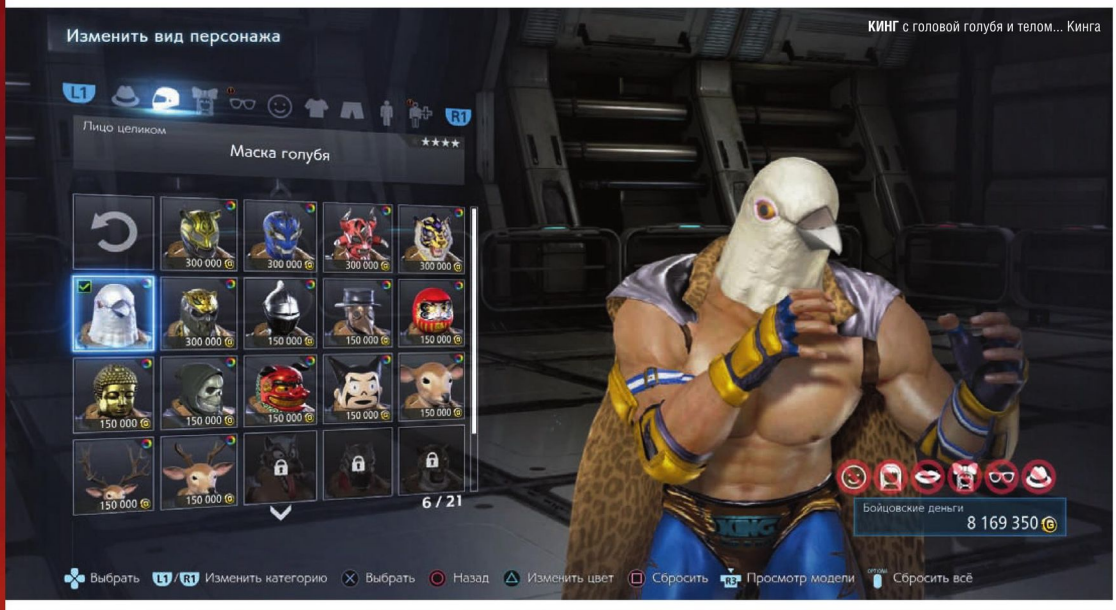
но нажимать на кнопки, но и уметь адаптироваться, принимая множество решений на лету. Игра идет до первой серьезной ошибки: угодить в нокаут можно, пропустив всего пару удачных серий, а то и быстрее.

На комбо в Tekken 7 лучше смотреть не как на зрелищные трюки, а как на инструменты. Тот, кто пользуется своими инструментами эффективнее, всегда выходит победителем. В арсенале любого персонажа найдутся приемы, которые вытащат вас из той или иной ситуации. Безупречно дополняющие друг друга связки. Финты, способные застать противника врасплох.

Пользоваться всем и сразу никто не заставляет, да это и не нужно, и было бы крайне сложно даже для самых суровых ветеранов файтингов. Tekken 7 просит и даже требует от игрока безукоризненного знания собственных возможностей и способностей. А еще – готовности к тому, что враг окажется не менее хитрым.

ЛОВКИЕ КОНТРАТАКИ

Естественно, такую замысловатую боевую систему за пару вечеров не освоить. Игра не держит пользователя за ручку и совсем не стремится объяснять тонкости тех или иных механик – а их полку прибыло.



КИНГ с головой голубя и телом... Кинга

ДВА ПОДАРОЧКА! А внутри...

ЧУДНЕНЬКО!

Так, изменился режим ярости. Теперь при входе в него игрок может действовать двумя путями: «потратить» ярость, чтобы выполнить спецприем, или вписать ее в текущую серию ударов, чтобы увеличить их количество и урон. Прямо скажем, решение спорное. Суперудар выполняется нажатием пары кнопок и, очевидно, задуман как механика catch-up. Но слишком уж легко свести усилия оппонента на нет одним движением. Это не всем придется по вкусу.

Чем ниже здоровье дуэлянтов, тем сильнее меняется динамика боя и баланс сил, появляются новые риски и возможности для игроков. Быть зрителем и биться на арене самому одинаково увлекательно: бои прибавили в кинематографичности. Например, в особо жаркие моменты, когда всего один удар отделяет обе стороны от победы, игра будет замедлять время.

Каждый новый персонаж и очередной бой таят в себе бесчисленное множество путей, стилей игры и возможностей. Сложно представить в Tekken 7 границы поля для экспериментов и развития собственных навыков: «старички» играются по-новому из-за переделанных комбо, а новобранцы все как один хороши. Особенно удачно получился Акума, гость из серии **Street Fighter**. Он не только отлично играется и выглядит – его даже органично вписали в сюжет игры.

Уф, Tekken 7... Сколько же в тебе всего замечательного! Увы, не все так безоблачно, как кажется.

УДАРЫ НИЖЕ ПОЯСА

Идеала, как известно, не существует. Вот и в этот раз без огрехов не обошлось. Со своей мировой известностью и миллионами фанатов Tekken 7 не утруждает себя, казалось бы, элементарными вещами – такими как внятный режим обучения, пользовательские записи матчей и другие мелочи.

Можно сказать, что без обучения даже лучше: это не минус, а часть опыта. Чтобы стать хорошим игроком, нужно до всего дойти самому. И правда, постепенно изучая нюансы боевой системы и ощущая собственный рост, испытываешь ни с чем не сравнимое удовольствие.

Но подробное обучение, которое рассказало и показало бы все тонкости «вживую», нисколько не повредило бы игре. Оно не сделало бы ее легче и казуальнее, а вот понятнее – несомненно. В последней **Guilty Gear** есть великолепный справочник по всем механикам и ситуациям в игре, но бои от такой помощи не стали проще. Доступ к полной статистике фреймов в новой **Injustice 2** только дал игрокам новую пищу для размышлений.

Контент для одиночной игры просто смехотворен. В аркадном режиме каждый персонаж пройдет через всего пять-шесть схваток, и никаких роликов после босса – извольте смотреть титры, ведь это прямой порт с аркадных автоматов.

Наш совет: бросайте это дело и отправляйтесь в режим «охота за сокровищами» – та же вереница боев, зато бесконеч-

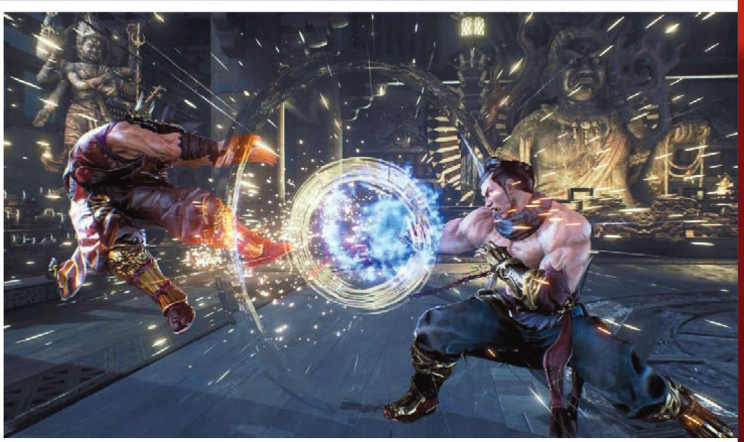
О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Слово молвят герои на языке оригинала, но есть русские субтитры. Перевод далеко не идеальный, но для файтинга сносный.

ная. В награду за победы дается игровая валюта и... шапки. Косметические украшения для редактора персонажей, где можно одевать персонажей как заблагорассудится. Смешно. Забавно. Убийственно бесполезно. Порой даже вредно: попробуй с ходу разберись, с каким персонажем дерешься, когда он разодет как пугало.

Зато, если накопить достаточно валюты, можно скупить в «Галерее» все до единого ролики из предыдущих частей Tekken и устроить себе настоящий киномарафон. А если и этого будет мало, то и саундтреки из старых частей серии можно включить не отходя от кассы. В специальном плеере вы можете не только послушать их, но и выбрать, музыка из каких частей будет сопровождать вас в боях.

Но будьте осторожны, так и в море ностальгических слез утонуть недолго.

Однако мы еще посмотрим, что вызовет больше слез – воспоминания или проблемы с онлайном, которые на старте игры наблюдались на всех платформах. Проблемы с соединением для файтингов не редкость, особенно в самом начале их жизни. Но предупреждаем: поначалу лучше играйте с друзьями за одним экраном. Сэкономите нервы и уж точно не наткнетесь на дисконнекты.



БЕССОННЫЕ НОЧИ, стертые до мозолей пальцы и развитие мышечной памяти идут в подарок. Смело накидывайте еще полбалла, если нежно любите серию Tekken со школьной скамьи.

■■■

Tekken 7 – образцовый файтинг. Придраться можно только к куцей, хоть и красивой сюжетке, да к паре несущественных «организационных» мелочей. Все остальное – баланс, стабильный движок, эстетика – позволяет сделать смелое заявление. В эту игру будут играть годами – и стар и млад. Ветераны серии получили лишний повод вернуться в свою alma mater, а новички – шанс познакомиться с одной из лучших файтинговых франшиз в ее самой привлекательной ипостаси.

Мы ждали не зря. Турнир Железного Кулака вернулся. Да здравствует Турнир Железного Кулака! ■

ПОРАДОВАЛО:
– эффектная графика;
– стабильный движок;
– филигранный баланс персонажей;
– огромный простор для самосовершенствования;
– хорошая игра на ностальгии.

ОГОРЧИЛО:
– маловато одиночного контента;
– жизненно важная информация скрыта от игрока;
– не все любимые публикой бойцы добрались до релиза;
– неприятные, но поправимые проблемы с мультиплеером.

ВЕРДИКТ
Bandai Namco не ударила в грязь лицом – Tekken 7 оправдывает все возложенные на нее ожидания. Она могла бы стать еще лучше, если б разработчики чуть больше думали об удобстве игроков. Но и без этого Tekken 7 – отличный файтинг.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР MMORPG **ИЗДАТЕЛЬ** Bethesda Softworks **РАЗРАБОТЧИК** ZeniMax Online Studios
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3, 3 ГБ, 1 ГБ видео

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

НИЧЕГО, ЧТО ММО!

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Три года назад, в апреле 2014-го, открылся доступ в мир, где хотели бы обустроить родной дом тысячи поклонников игр серии **The Elder Scrolls**. Увы, его онлайновая версия оказалась красивой, но невыразимо скучной. Те, кто ожидал возможности поучаствовать в приключениях в духе **Skyrim**, но на пару с другом, довольно быстро разочаровались и покинули мир многопользовательского Тамриэля. Многие – навсегда.

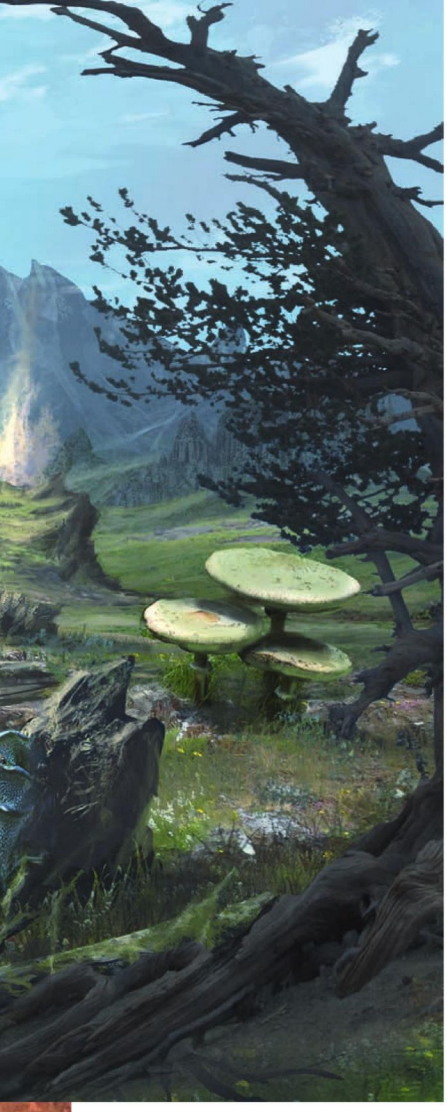
Сейчас, когда к обновлению **Morrowind** получили доступ все игроки, настало время рассказать об игре еще раз. Ведь на нынешнем этапе она очень сильно отличается от той TESO, какую увидели первопроходцы в 2014 году.

ПОТОМУ ЧТО Я БРОДЯГА

The Elder Scrolls Online повторила участь многих онлайновых миров: резкий взлет интереса и следом быстро пустеющие сервера. И выход был вполне предсказуемым: меньше чем через год игра лишилась обязательной подписки и получила добавку к названию – **Tamriel Unlimited**. А небольшие регулярные обновления превратились в крупные, но выходящие намного реже дополнения.

Теперь же компании **Bethesda** и **ZeniMax Online Studios** выпустили DLC, призванное не только вернуть в игру давно ушедших ветеранов, но и привлечь тех, кто отродясь не намеревался играть в MMORPG. Они использовали абсолютный козырь – слово «Morrowind».

Что такое игры The Elder Scrolls? Это когда в самом начале нашего героя избавляют от смертельной опасности, чтобы он в благодарность быстренько спас мир. И мы честно отправляемся на миссию общемировой



С ПОМОЩЬЮ ДОРОЖНЫХ СВЯТИЛИЩ легко перенестись из одной части карты в другую. Иногда за это приходится платить

важности, но через несколько шагов натыкаемся на бесхозный сундучок и сворачиваем с дороги. И сразу же видим чуть поодаль корзинку с полезной едой, а еще дальше – целебный цветочек, а тут нам машет рукой девица в беде, ну как не помочь.

И так мы бредем по городам и деревням, заводим друзей и врагов, ловим рыбу, обчищаем карманы и лавки торговцев, превращаемся в вампира или оборотня, обзаводимся домом и семьей, вступаем в гильдии магов и воров, торчим в тавернах, слушая песни бардов, распутываем заговоры, сражаемся с даэдра, спорим с богами и тащим в домашнюю библиотеку тонны книг. А мир все это время терпеливо ждет, когда же мы его спасем.

Стоит выйти за околицу скромной портовой деревушки Сейда Нин, как эти ощущения нахлынут с полной силой. Нет, можно, конечно же, старательно пробегать от одной квестовой метки к другой, не отклоняясь от наезженных тропок. Но все равно рано или поздно встретится на пути неожиданный квестодатель, замаячит рядышком метка мирового босса, засияет столбом света небесный осколок – и все вернется на круги своя.

Те, кто стремится к ратным победам и переживает за свое место в рейде, промчатся на лихих верблюдах по Вварденфеллу, спасут мир, получат свои положенные очки умений и бросятся в новый бой. А вот те, кто мечтает об анонсе **The Elder Scrolls VI**, побредут пешком куда глаза глядят. И с ними случится множество увлекательных вещей.

ЭТО БУДЕТ ДАВНО

В Вварденфелл мы попадаем за семьсот лет до событий третьей части The Elder Scrolls. Таким образом разработчики избежали массы вопросов о собственных решениях по поводу участи героев и городов, а заодно оставили возможность продолжать однопользовательскую серию в любом желаемом направлении.

Неудивительно, что в обновленном Морровинде мы повстречаем мало кого из старых знакомых. Но вот живой бог и воин-поэт Вивек едва ли не с порога призовет нашего героя в свой дворец и отправит спасать мир (как же без спасения мира!). На месте и другие реалии Тамриэля – например, Великие Дома данмеров: Дом торговцев Хлаалу, Дом воинов Редоран и Дом магов Телванни. И мы о них неоднократно услышим, а то и увидим и даже поучаствуем в решении некоторых проблем. А загадочная госпожа Драта в процессе игры, возможно, станет чуть менее загадочной. Да и реинкарнации Неревара всплывут перед нами, хотя на превращение в Нереварина мы взглянем с иной стороны.

Сохранилась, разумеется, география. Карта нового Вварденфелла почти идентична хорошо знакомой поклонникам культовой Morrowind, разве что повреждений от извержения вулкана пока нет. На месте крупные города и поселения: Вивек, Балмора, Садрит Мора, Суран, Альмалексия.

Выглядят они именно так, как представлялись много лет назад: оригинальная богатая архитектура, обилие зелени и украшений, каменные мостовые и неторопливые зоркие стражники. Просто когда-то давно движку «Морровинда» не хватало сил, что-

ПОБЫВАТЬ ЗАКЛЮЧЕННЫМ в начале игры все равно придется. Но хоть рабом, а не преступником!

ЛЮБОЕ ПОЛЕ БОЯ быстро превращается в общую веселую потасовку

бы показать города во всей красе, но эта проблема решена. Хотя некоторые постройки появятся намного позже: город Вивек пока возведен лишь наполовину, и к дворцу живого бога приходится пробираться через строительные леса.

На первый взгляд, онлайновая версия Вварденфелла кажется намного компактнее того мира, что мы запомнили по третьей части саги. Но это, вероятнее всего, обманчивое впечатление. Промчаться верхом от Сейда Нин до Тель Моры и правда можно за считанные минуты. Но если бы в Morrowind были верховые животные...

НУ ВОТ, ПРИПЛЫЛИ!

Преданные обитатели Вварденфелла образца 2002 года получат сентиментальное путешествие по знакомым местам. Хотя прочие реалии имеют шанс их разочаровать. Всё в TESO, начиная с ролевой системы и заканчивая распорядком жизни местных торговцев, упрощено в угоду требованиям онлайнового мира. Всего три основные характеристики, всего четыре класса... ах нет, уже пять! Упрощенная система ремесел, прямолинейные сюжеты, неприкасаемые неигровые персонажи, примитивная система краж.

Но год назад с обновлением One Tamriel пришло то, что дает сильное ощущение обычной одиночной игры. А обновление Morrowind подхватывает это и дополнительно развивает. Именно тот аспект *«иду куда хочу, делаю что хочу»*. Как это происходит?

Признак хорошего тона для любого героя The Elder Scrolls – начинать путь к спасению мира в тюрьме. Когда-то просторы TESO полнились исключительно беглыми заключенными. Но теперь обучающий уровень полностью переделали, и наши герои открывают глаза в компании мирных переселенцев и туристов, плывущих в Вварденфелл. Все они польстились на дешевую поездку, обещание приключений и заверения, что темные эльфы уже не держат рабов. И попали в лапы к работорговцам.

В отличие от изначального вступительного приключения, новое вступление короткое: если не обыскивать все встречные бочки и сундуки, пробежать его можно минут за десять. А опытные игроки и вовсе могут пропустить посвящение в спасители мира и сразу оказаться на причале Сейда Нин.

Мирная деревушка оказывается таковой лишь на первый взгляд. Уже с ходу

ЗНАТОКИ TES 3 легко узнают Суран, он мало изменился

БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ КАРТЫ местность становится суровой, а обитатели – недружелюбными

нас втягивают в детективное расследование, за околицей ждут исследователи гробниц со своими проблемами, и ладно бы только они – сама королева ночного неба, «добрая» даэдра Азура, обращается к нам с туманной речью! А после прибытия в город Вивек мы выясняем, что мир и правда под угрозой, поскольку в опасности оказался правящий им воин-поэт...

С этого места (а то и раньше) можно махнуть рукой на спасение мира и по доброй старой традиции отправиться куда глаза глядят да ноги несут. В Вварденфелле нет бесполезных и неинтересных мест. Везде, куда сумеет залезть или пробраться герой, найдется задание, сокровище, ресурс или затаившиеся враги. В самом крайнем случае можно будет удовольствоваться красивым видом.

АРГОНИАНСКАЯ ДЕВА И ПЕСНЯ ДЛЯ ЯЙЦА

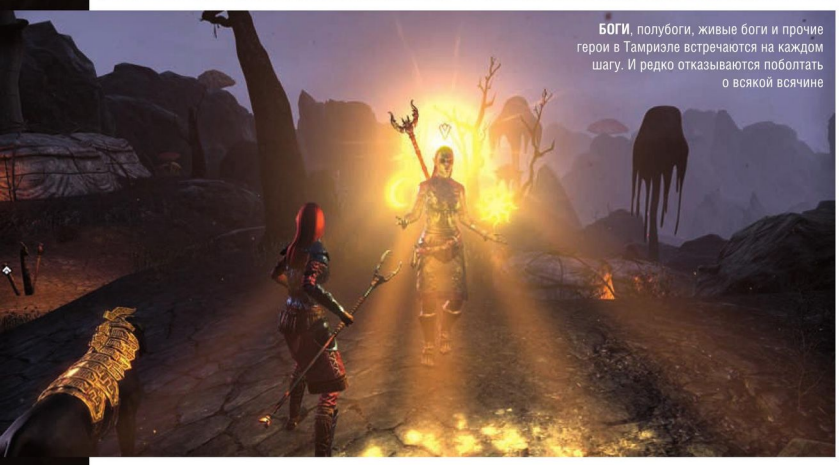
Основная сюжетная линия аккуратно проведет нас почти по всему Вварденфеллу и порадует неожиданными поворотами. Но по меркам солидной одиночной игры она все же коротка и довольно незатейлива. А вот побочные квесты, щедро возникающие едва ли не на каждом шагу, вполне гармонично смотрелись бы в том же Skyrim.

Поиски сбежавшей дочери потянут за собой длинную кровопролитную историю обманов и предательств. Самая заурядная просьба – спасти торговца от бандитов – выльется в городскую легенду о замаскированном мстителе. Едва мы успеем погоревать о погибших в шахте рабочих, как придется искать барда, который бы спел песенку над навозными кучами, чтобы успокоить яйца (не спрашивайте!).

Вот охотники за привидениями, они отправились выполнять заказ, но противник оказался им не по зубам. А вот излишне энергичный ученый, которому в руки попала древняя рукопись о богатом захоронении. Нам предстоит взламывать родовые гробницы и воровать любовные письма, искать ракушки на морском берегу и разбираться в головоломках. В одной из них вообще придется «изобразить» услышанную мелодию на даэдрическом механизме.

Согласно всем канонам открытого мира, делать мы можем что хотим и когда хотим. Нет желания устраивать свадьбу знатного юноши с рабыней? Можем заняться проблемами бездомного наследника. Утомил солнечный свет? Можно зарыться в любое

РЯДУ ПЛЕМЕН ПРИХОДИТСЯ ЖИТЬ в весьма неблагоприятном климате. Хотя Красная гора пока относительно спокойна



БОГИ, полубоги, живые боги и прочие герои в Тамриэле встречаются на каждом шагу. И редко отказываются поболтать о всякой всячине

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором, дополнение предоставлено издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 36 часов

из десятков подземелий. Все настолько гармонично и увлекательно, что порой немудрено забыть, что играем мы в MMO и вон тот маг, копающийся в ящиках и бочках, – такой же игрок.

Признаем честно, ответственность за увлекательность и привлекательность историй и заданий «Морровинда» лежит на плечах сценаристов. Сам же игровой процесс по меркам нынешних онлайновых игр, приучивших своих обитателей к веселым и ярким аттракционам, обыден до скуки. Мы всего лишь бежим в нужное место, убиваем кого следует и тех, кто мешает убить кого следует, собираем нужные предметы и взаимодействуем с объектами для решения головоломок.

Несколько раз встречаются квесты на скрытное прохождение, а также возможность выбора. Так, нужный ключ мы можем купить, украсть или попросту снять с трупа. Хотя те, кому лень отсиживаться в корзинах в ожидании, когда стража отвлечется, могут попросту всех перебить, а затем за сотню монет выкупить себе «индульгенцию».

Да и любители ярких и реалистичных сюжетных роликов будут разочарованы. Почти вся информация нам подается в текстах, а дополнительное действо зачастую разворачивается прямо у нас на глазах, и развязку некоторых историй легко пропустить, если по привычке рвануть после сдачи квеста к новым свершениям.

Но сейчас в TESO есть то, чем не могут похвастаться самые хваленые и заслуженные онлайновые ролевки, – интересность процесса игры с самого первого уровня. Разработчики перевернули игровой контент с ног на голову – теперь мы начинаем свой путь в «финальных», свежих территориях, по замечательным квестам, в окружении захватывающих историй. Нет необходимости, сжав зубы, осваивать давно устаревший контент только ради того, чтобы добраться до чего-нибудь интересного. «Красные» монстры не покарают жестоко того, кто решит зайти за границу отведенного по уровню загончика.

Да, «старые» области сильно уступают территориям и сюжетам, открывшимся в последних дополнениях. В них легко набрести на классические задания в духе *«солдаты боятся идти в пещеру, сходи перебей там пауков»*. Но до этих устаревших районов еще поди доберись! А там, глядишь, и на их земли повеет освежающим ветром, например, «Обливиона».

В ЛЮБОЙ ГРОБНИЦЕ найдется чем поживиться. Жаль, мебель оттуда не стянуть

ПОХОЖЕ, эти «блохи» ищут друг у друга блох.Трогательно

ОДИН ИЗ необычных и интересных квестов – помочь соратнице выиграть суд

ИЗДЕРЖКИ ОНЛАЙНА

Morrowind – рай для тех, кто ненавидит MMO. Здесь не придется качаться, чтобы заглянуть дальше дозволенного: все враги и награды подстраиваются под текущий уровень героя. Нет необходимости собирать группу для сложного сражения, победа зачтется всем, кто успел стукнуть по монстру. А уж чтобы ловить рыбу, читать книжки про похотливую аргонианскую деву и готовить себе еду на костре, то и вовсе не нужно вступать в гильдию и следить за чатом. Заодно отпадет соблазн приодеться в мастерский «золотой» сет с аукциона, – торговля доступна лишь в рамках гильдий.

Впрочем, если игра и отличается своей онлайновой частью от сонма прочих многопользовательских ролевок, то не на революционном уровне. Система ударов и блоков вчистую перекочевала из однопользовательских игр The Elder Scrolls, но ее дополнили пятью выбираемыми навыками, и стало вполне похоже на **The Secret World** или **Rift**.

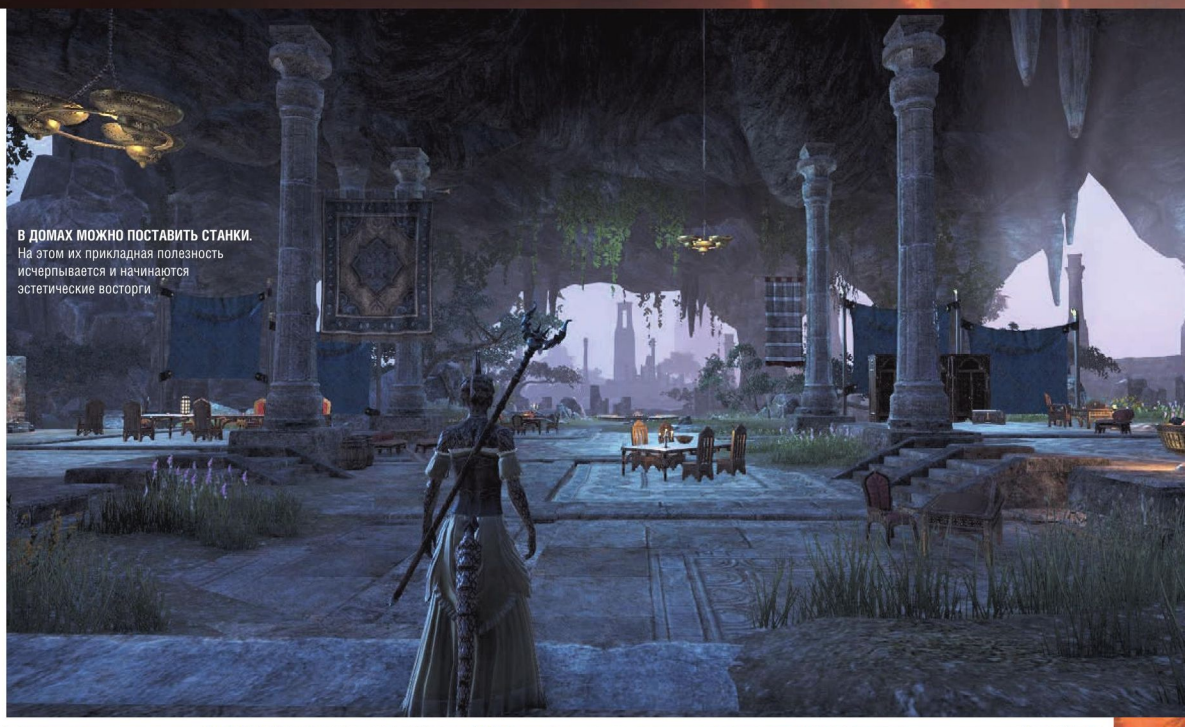
Классических групповых подземелий в Morrowind не завезли, но любители испытаний посложнее непременно наткнутся на пару так называемых публичных подземелий. Проходить их можно и одному, но боссы там посложнее и посильнее, чем в обычных сольных вылазках. Тем, кто не справляется в одиночку, надо всего лишь немного подождать – непременно подбежит еще пара игроков. Примерно так же происходит на мировых боссах: собрались три-четыре игрока, и можно начинать бой.

Для опытных приключенцев добавилось испытание «Залы фабрикации», аналог привычного рейда на дюжину человек. Самая сильная гильдия TESO справилась с испытанием за несколько дней. Члены делающих ставку на отыгрыш ремесленных и торговых гильдий осваивать Залы не спешат. Хотя... каждый игрок может вступить в пять разных гильдий, так что здешний мир местами даже теснее, чем наш.

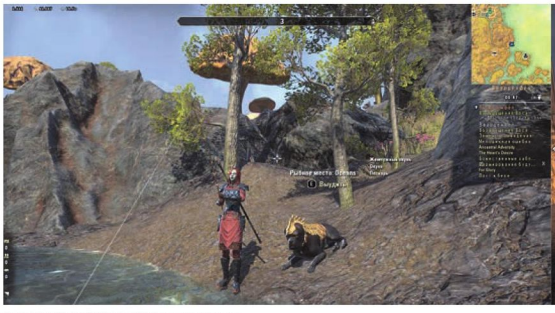
PvP-занятия с приходом Morrowind тоже стали ближе к аналогам в тысячах других игр. До сих пор сражения между игроками происходили преимущественно в отдельной огромной локации Сиродил, где три враждебные фракции захватывали и защищали крепости и форты. Со временем воз-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

В TESO нет официальной русской локализации... стоп, как это нет? Есть! Ну, почти официальная. Разработчики не только предоставляют все инструменты для создания дозволенных модификаций, в том числе любительских переводов, но и всеми силами поддерживают трудящихся над проектом RuESO. Как результат – теперь общаться в чате по-русски можно без дополнительных модификаций. Кстати, ZeniMax ищет русскоязычного комьюнити-менеджера. С чего бы, а?



В ДОМАХ МОЖНО ПОСТАВИТЬ СТАНКИ. На этом их прикладная полезность исчерпывается и начинаются эстетические восторги



КАКАЯ ЖЕ РОЛЕВАЯ ИГРА без рыбалки!

ПОХОЖЕ, МИР И ПРАВДА В ОПАСНОСТИ. Наверное, придется отказаться от рыбалки и сбегать спасти его

можности расширились, появился Имперский город, где, в отличие от Сиродила, погибший может потерять хоть что-то – камни, служащие местной валютой.

Появившиеся в новом дополнении поля сражений пока что кажутся скорее заготовками чего-то более интересного. Любителям массовых дуэлей это развлечение придется по вкусу. Если в огромном Сиродиле искать себе врагов можно часами, то на небольших картах полей сражений бои идут почти непрерывно.

А вот любителям тактических уловок в режимах захвата флага и кристаллов развернуться негде – из одной крепости почти можно разглядеть другую. Хотя в любом случае это весело, динамично, ярко и дает возможность быстро заработать очки альянса и экипировку. По крайней мере, пока не «повезет» попасть в случайную компанию против двух групп, связанных голосовым чатом.

Все прочие нововведения, не касающиеся сюжетов и заданий, тоже можно подвести под категорию «как и везде». Очередные правки баланса вышли вполне стандартными: на десяток довольных приходится десяток негодующих, что теперь надо править боевые навыки. В целом накопление боевых ресурсов – магии и выносливости – замедлилось, а использовать блок придется реже. Удары из невидимости отныне оставляют атакованному игроку возможность выжить, их критические повреждения снижены.

Изменилась система получения новых веток умений: недостаточно взять в руки оружие, надо им кого-то убить. То же относится к веткам брони: для получения навыка надо надеть три предмета легких, средних или тяжелых доспехов. Но это относится только к новым персонажам, уже открытые ветки у ветеранов Тамриэля никто не отнимет.

Из героев нового класса, Warden, получились очень неплохие лекари, танки и бойцы, особенно если взять навыки еще и из других веток. А вот милых медведей в сложные подземелья берут неохотно. Животные вышли совершенно неуправляемыми, к тому же в бою против нескольких врагов от них толку маловато.

РЕЗЬБА ПО ГРИБАМ

Зато уж любителям мирных занятий в TESO настоящее раздолье!

Взять хотя бы ремесла, которые здесь не просто полезны, а постоянно востребованы. Понятно, спрос есть прежде всего на мастеров, способных создавать высоко-

ЕСТЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ размером с деревню, а есть и вовсе огромные, как города. Но большинство находится на уровне роскошного подвала

уровневые «золотые» или хотя бы «фиолетовые» сеты. Обычно под такое самоотверженное служение станкам игроки выделяют отдельного персонажа: очков умений никогда не бывает слишком много и терять боевые навыки ради ремесленных умений мало кто хочет. Заодно каждый «твинк» по традиции служит дополнительной сумкой для ценных трофеев (рюкзаки в условно-бесплатных играх никогда не бывают просторными, **EverQuest 2**, наверное, единственное исключение).

Особо популярными с недавних пор стали «универсалы», мастера, развивающие сразу несколько ремесленных умений. По простой причине: только они могут создавать приличную мебель! Недавнее обновление **Homestead** принесло в игру дома и квартиры. А потратившие солидную сумму денег на просторное поместье или хотя бы получившие задаром крошечный номер в гостинице непременно захотят хоть как-то приукрасить свое обиталище. А то ведь перед друзьями и ворами будет стыдно.

Дома для своих героев можно выбирать на любой вкус, от потрепанных хибар до величественных дворцов, от причудливых пещер до готических замков. С релизом «Морровинда» в продаже появился даже дом внутри огромного гриба, почти как в Садрит Море, разве что поменьше. Большинство жилищ продается за игровое золото, но их можно купить и за реальные деньги. Правда, при этом они попадут в руки уже полностью обставленными.

Для любителей отыгрыша имеется подборка эмоций и множество костюмов – часть из них в игровом магазине, прочие

В ПРОЦЕССЕ СТРАНСТВИЙ нам удастся посетить легендарный Заводной город, известный также как Сота Сил

добываются в процессе игры. Любителям рыбалки приходится гонять бабочек и стрекоз по всему Тамриэлю – для каждого водоема нужна особая наживка. А любители почитать книжки соберут себе целую библиотеку легенд, баллад, поэм, светских сплетен и рецензий на постановку «Похотливой аргонианской девы».

■■■

Мы еще не очень скоро увидим (если вообще увидим) игру, на которую возлагается столько надежд, The Elder Scrolls VI, и хотя бы поэтому TESO: Morrowind – прекрасное место для любителей изучать мир, вникать в запутанные истории и запросто болтать с богами. Тем более что играть в Morrowind можно почти так же, как в одиночную игру, при этом получая приятным дополнением общение, помощь и массу совместных занятий.

Хотя взятый разработчиками курс на одиночных и казуальных игроков не придется по вкусу любителям сложных задач и напряженных испытаний. ■

ПОРАДОВАЛО:
– замечательные истории;
– наконец-то новый класс;
– насыщенный событиями мир;
– постепенное и естественное приобщение к групповой деятельности.

ОГОРЧИЛО:
– с балансом и полями сражений все пока не идеально;
– любителям хардкора здесь не место;
– «старые» зоны теперь кажутся еще скучнее, чем раньше;
– новичкам придется порядком потратиться, чтобы начать играть.

ВЕРДИКТ
Консервативные приверженцы классики могут назвать Ввардендфелл очередной унылой бездуховной игровой локацией, скопированной с бессмертных шедевров. Только вы им не верьте! Ввардендфелл, конечно, скопирован – и довольно тщательно, но вот унылым и бездуховным это его совершенно не делает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Grey Box
РАЗРАБОТЧИК Tequila Works, QLOC
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2310 2,9 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

RIME

МОЕ МАЛЕНЬКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

Еще на ранних стадиях разработки **RiME** у студии **Tequila Works** дела шли из рук вон плохо. Срежиссированный ролик вместо геймплейного, смена издателя и отмена эксклюзивности на PS4 сделали свое дело – многие стали бояться, что игра просто не доживет до релиза. Однако подчас инди-проекты бывают намного живучее своих больших братьев. Почему? Благодаря мечте, конечно! И новая игра про приключения мальчика и его друга-лисенка вполне заслуживает называться пусть и небольшой, но все же мечтой.

СРАЗУ ВИДНО, что местный солярий работает хоть куда!

ЧЕРТОГИ РАЗУМА

Скорее всего, у запустивших RiME игроков в первую очередь возникнет вопрос, что же это за башня такая вдалеке? Если не вдаваться в подробности сюжета, то эта башня – своего рода конечная цель всего путешествия. Исследовать ее – ваша первостепенная задача, но зацикливаться на этом не обязательно.

Мир RiME условно можно разделить на четыре большие локации: остров, на котором мы с вами впервые оказываемся, засушливая пустыня, многоуровневый храм с водоемами и неким подобием джунглей, а также дождливый участок близ мрачного минарета. И если первое место манит своим очарованием, в нем хочется остаться надолго, то дальнейшие области предназначены для того, чтобы вы двигались строго по заданному сюжету.

Однако во всех локациях есть свои укромные уголки, в которых содержатся коллекционные предметы. Толку от них как от козла молока, но их поиск может растянуть прохождение и на добрый десяток часов. А еще здесь немало наскальных изображений, которые дополняют немую историю необходимыми фрагментами, так что глядите в оба!

FUS RO DAH!

Умений у нашего героя не то чтобы горы, но все пригодятся. Ведь придется много лазить по отвесным стенам и скалам, перепрыгивать через препятствия и... кричать. Нет, вы не ослышались, – мальчик не может ни сражаться, ни противостоять напастям иным способом, зато голосить умеет еще как!

Крик – вообще чуть ли не самый важный прием, к которому вы будете прибегать на протяжении всего путешествия по миру RiME. Отчасти потому, что с его помощью решается добрая половина головоломок в игре. Ну а головоломки – это, пожалуй, самая сильная сторона проекта.

Принцип всех таких загадок прост: кричите рядом с тотемом, а он, в свою очередь, активирует определенный предмет. Сначала все кажется логичным и понятным, но постепенно сложность цепи действий будет расти. Где-то появится необходимость двигать

ВСЁ уже было предсказано...

МАЛЬЧИК И ЛИСЕНОК. Где мы это уже встречали?

шары, что усиливают крик и доносят его до отдаленных тотемов, где-то надо стараться крикнуть сразу в оба, и все в таком духе.

Чаще головоломок, завязанных на голос героя, будут встречаться еще два типа загадок, делающих акцент на восприятии окружающего мира и его деталей. В одном случае все буквально зависит от вашей точки зрения (с чем-то подобным приходилось сталкиваться Бэтмену в серии **Batman: Arkham**), в другом игроков ждет неоднократно появлявшаяся ранее игра теней.

Однако RiME не ограничивается решением всяческих головоломок. В ее основе лежит фактически одна большая система, когда нам нужно отыскать особый ключ и открыть им проход дальше, затем снова ключ, снова проход, и так по кругу.

КТО ВСЕ ЭТИ ЛЮДИ?

И не только головоломки будут испытывать воображение юного героя. Чуть позже выяснится, что он и его друг-телохранитель тут вовсе не одни (не беря в расчет пасущихся кабанчиков). Таинственный незнакомец в красном одеянии будет издалека присматривать за персонажами в течение всего путешествия по сказочному острову.

А на втором «уровне» нас ожидает здоровенная, похожая на птеродактиля птица – местный босс. И будет не так-то просто с нею справиться...

Хотя и это ничто по сравнению с мистическими черными силуэтами, что прячутся в тенях. Поначалу они кажутся беззащитными, а со временем становятся агрессивными и сами спешат разделаться с мальчишкой, высасывая из него силу. Прямо как пугающие до мурашек дементоры из «Гарри Поттера».

Будут еще и странного вида механические создания, словно вышедшие прямиком из двемерских руин. С одним из таких будет связана парочка исключительных моментов, так что больше о них ни слова.

ПОЧТИ ВО ВСЕХ ЗОНАХ присутствует свое водное испытание, где мы долгое время проводим на глубинных просторах. В этом нам помогают воздушные пузыри, выпускаемые розовыми кораллами

ЗДЕСЬ ТЫ ОБРЕТЕШЬ ПОКОЙ

RiME не поражает ни глубокой детализацией, ни дизайнерскими решениями, но при этом умеет сделать так, чтобы «было красиво». Романтическая лагуна, небесного цвета океан, зеленые луга, древние руины и горизонт, где маячит величественная башня, от которой просто невозможно оторвать взгляд.... Первая локация, как нам кажется, самая симпатичная. И средиземноморский стиль ей очень даже идет.

Идейно и визуально игра схожа с малоизвестной **The Girl and the Robot**, наверняка черпавшей вдохновение в анимационных фильмах студии Ghibli. И в RiME можно найти прорву аналогичных образов, будто взятых из их полнометражек. Например, местные «дементоры» отчасти напоминают Безликого Бога Каонаси из «Унесенных призраками», а белая башня – вышку из «Возвращения кота», где тоже фигурировала как оплот спасения (в каком-то смысле).

Если же вас интересует техническая сторона вопроса, то тут все не так гладко, как хотелось бы. Версию для PC вновь постигли проблемы с оптимизацией. Играть в RiME при высокой детализации текстур не рекомендуется, иначе вы рискуете получить лесенку из пикселей.

Зато к чему никак не придраться, так это к музыкальной составляющей. Саундтрек у игры получился богатым на чарующие мелодии, которые предвосхищают все ваши маленькие достижения в RiME.

■■■

Удивительное путешествие мальчика по одинокому, но такому прекрасному миру в сопровождении друга-лисенка – это нечто большее, чем кажется на первый взгляд. И пусть оно было недолгим – далеко не всегда то, что скоротечно, быстро забывается. И RiME как раз идеальный тому пример. ■

ПОРАДОВАЛО:
– великолепный саундтрек;
– оригинальные головоломки;
– атмосфера по-хорошему наивного приключения.

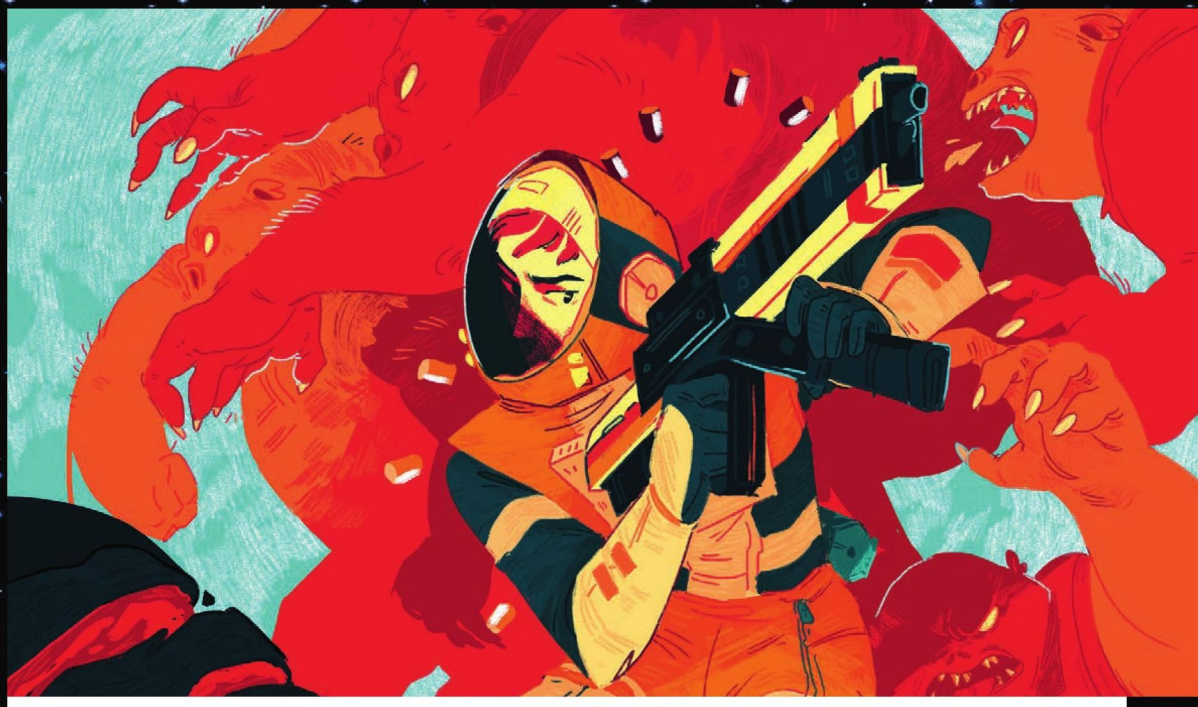
ОГОРЧИЛО:
– некачественная оптимизация на PC.

ВЕРДИКТ
Немного детское приключение, которое тем не менее стоит пройти каждому взрослому. Вы поймете.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»



ЖАНР Шутер, roguelike
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Pixel Titans
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Intel Pentium G3250, 4 ГБ, 1 ГБ видео

STRAFE

ПРАЗДНИК ДЖИБЗОВ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

STRAFE – странный зверь. Странный, потому что честный. Маркетинговая кампания, развернутая на Kickstarter, и множество геймплейных роликов кричали о ностальгии по шутерам середины-конца 1990-х годов.

Можно подумать, что извечная низкополигональная стилистика и саундтрек в стиле ретровейв очень заезженная тема. Отработанная, так сказать. Но... не в этот раз. STRAFE не ради красного словца давила на психику поклонников старых шутеров. Хотели старье – получите старье, самое честное старье из всех. Искреннее признание в любви **Doom**, **Quake** и иже с ними.

Но любовь, увы, бывает слепа.

ЛУЧШЕ И НЕ СКАЖЕШЬ. Еще как DOOMed

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

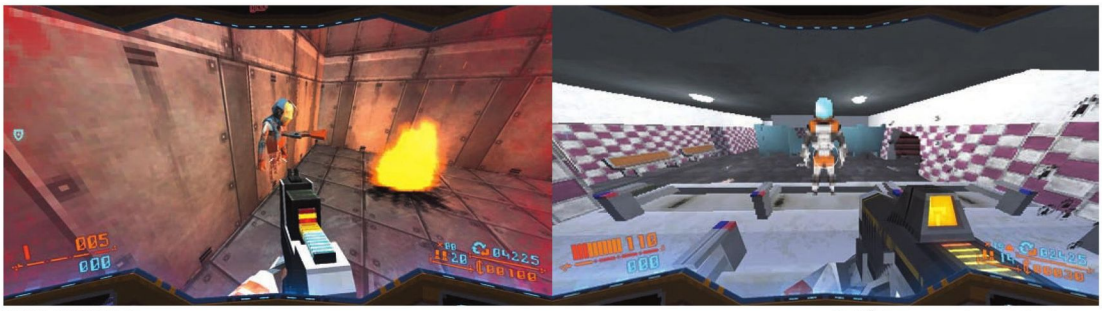
STRAFE не чистокровный шутер. Это рогалик, вдохновленный всеми любимыми шутерами. По большей части – **Quake 2**. Поэтому и динамика игры будет понятна любому, кто хотя бы краем уха слышал о веяниях в жанре roguelike. Безымянный герой (или героиня), которого игровое сообщество уже успело окрестить Стрейфгаем, ураганом проносится по уровням, собирает апгрейды, улучшает характеристики и отчаянно рассчитывает дожить до победного конца – перманентную смерть, основной элемент жанра, никто не отменял.

Главную ставку разработчики сделали на темп перестрелок, которые просто из кожи вон лезут, чтобы еще раз напомнить игроку о светлых временах аркадной стрельбы. Той самой, которая не была обременена катсценами, сюжетной мотивацией и регенерацией здоровья.

И эта ставка, сделанная молодой студией **Pixel Titans**, сыграла. Каждая мало-мальски большая заварушка в STRAFE превращается в беспощадный кровавый танец. Враги нисколько не уступают в скорости игроку, а их ведь в десятки раз больше. Выглядят они из-за моделек и графики, может, и по-дурацки, но бьют очень больно. Если замешкаться хотя бы на секунду, тут же можно попасть в окруже-

ПОЖАЛУЙСТА, соблюдайте порядок очереди. Патронов хватит на всех

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ куплен автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: семь часов



НИЧЕГО СМЕШНОГО. Если припечет, то еще и не так можно драться

НЕ ДАЙТЕ милому скафандру себя обмануть. Под забралом шлема – самый настоящий маньяк

ние. А там и с запасом брони распрощаться недолго – и хорошо, если только брони.

Словом, главный урок шутеров старой школы STRAFE вызубрила на отлично. Если ты стоишь на месте, то ты труп. Если хочется жить, предстоит вертеться как уж на сковородке. «Отцы» сетевого режима Quake порадуются от души, так как умение распрыгиваться и целиться на бегу (иногда в воздухе, иногда с разворотом на 180 градусов) оказывается ключевым для выживания на просторах STRAFE. В какой-то момент, спустя десятки оторванных голов и фонтанов разлетевшихся по локациям джибзов, перестаешь думать и начинаешь функционировать исключительно на рефлексах. Выстрел, поворот, выстрел, длинный прыжок на соседнюю платформу, швырнуть флак-гранату, разбить голову монстра ракетницей...

А когда вдруг приходишь в себя, то вокруг ни души. Только валяющиеся повсюду тела, конечности и стены, забрызганные кровью. Буквально. Кровь и кислота в STRAFE работают по всем законам физики, и в какой-то момент можно запутаться, солдат ты или очень экстравагантный маляр с дробовиком вместо кисти и внутренностями монстров вместо палитры. Отличный саундтрек только подчеркивает атмосферу удалой, залихватской бойни. Такой, что аж глаза слезятся от выхлопа пушек.

ЗАПАХ НАСИЛИЯ ПО УТРАМ

Разумеется, следуя всем заветам предков, STRAFE не жалеет игрока и не прощает даже незначительных ошибок. Да, бои сами по себе довольно просты: ИИ монстров не творит чудес, поэтому в большинстве случаев они просто несутся на вас всей гурьбой (иногда прибегая изо всех окрестных комнат), потрясая гаечными ключами. Но каждая оплошность наказывается, потому что шансов восстановить броню и здоровье у игрока всегда мало. Поставить себя в крайне невыгодное положение по собственной глупости можно в любой момент, даже когда кажется, что все под контролем.

Из этого вытекает интересный контраст. Первобытный экшен, который лучше всего можно описать ненавистным словом «спинномозговой», соседствует с предельно дотошным менеджментом ресурсов. В STRAFE быть неуязвимым – это не достижение, а необходимость. Нужно быть недосягаемо быстрым и метким, чтобы в каждой схватке тратить как можно меньше здоровья, расходуя оружие в зависимости от ситуации.

К слову, с оружием разработчики обошлись довольно странно, несмотря на аллюзии с классикой шутеров. В начале каждого забега можно выбрать из трех агрегатов: дробовик, автомат и рейлган (или проигнорировать все и проходить игру с гаечным ключом). Все три обладают основным и дополнительным режимом огня, вдобавок их можно менять, если найти на уровнях специальные автоматы. Апгрейд может превратить автомат в миниган или взрывающий гвоздемет, а из дробовика и вовсе сделать гранатомет. Вопреки здравому смыслу, местное оружие нужно перезаря-

ИЗДАЛИ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ, что некоторые скриншоты наснимали в Quake. Дело тут не столько в текстурах, сколько в цветовой гамме

ЧТО ТАКОГО ХОРОШЕГО было в 1996 году, что разработчики так отчаянно пытаются в него вернуться?

жать вручную, а такая перезарядка в аркадных шутерах как минимум неуместна – зачем самолично рушить темп игры?

Звучит и ощущается это добро нормально, без восторгов, но вот какая штука. Эти три пушки – единственное, на что можно рассчитывать всегда. Все остальное оружие подбирается на уровнях и выбрасывается, как только закончится обойма. От этого немного страдает вариативность боев, равно как и реиграбельность: сколь бы увлекательно ни было размазывать тварей по стенам залпом дроби, в пятисотый раз начинает хотеться чего-то новенького.

То же самое, увы, можно сказать и про всю остальную игру.

СМЕРТЬ ЧЕРЕЗ ГЕНЕРАТОР ЧИСЕЛ

Самая большая проблема STRAFE (не говоря о плохой оптимизации и фатальных багах) заключается в том, что она упускает из виду вещи, делающие рогалики хорошими. Игра не желает быть ни шутером, ни рогаликом – она смешивает элементы этих жанров, но не знает, в каких пропорциях это надо делать.

STRAFE как шутеру не хватает грамотно спроектированных карт и большей свободы в вооружении. Локации генерируются случайным образом, но не целиком: начало, основные задачи и конец уровня всегда будут одними и теми же. Если на уровне 1-3 есть две цветных запертых двери, то они будут там всегда. Поскольку умирать игрок будет часто, очень скоро можно заиграть «до дыр» все уровни и видеть их как просто перемешанные кусочки конструктора. Карты, конечно, достаточно запутанны, но в плохом смысле, а отвратительная трехмерная карта нисколько не облегчает навигацию.

Вообще, с удобствами есть проблемы. Например, отсутствует толковый индикатор урона, поэтому понять, что героя вот-вот убьют, можно только интуитивно или глядя на полоску здоровья. Чуть-чуть отвлекся, а тебе уже откусили полголовы. Ты даже не заметишь.

STRAFE как рогалику не хватает четкой и вознаграждающей игрока системы прогрессии. Жанр всегда компенсировал свою сложность и нелюдимость тем, что каждая попытка прохождения, каждая смерть открывала новые возможности. Ты умер, но навсегда открыл столько-то предметов, такие-то локации и увидел что-то новенькое. Это подстегивает тут же, на кураже, попытаться еще раз, чтобы добиться еще больших успехов.

В STRAFE ничего этого нет. Каждый заход от старта до финиша предельно однообразен. Путь всегда будет одним и тем же: корабль – каньон – жилые районы – лаборатория. На каждом уровне – заранее известные задачи и заранее известные враги. Черт,

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ игры просто воплощенные девяностые: в него входит дискета 3.5, саундтрек на кассете и даже десяток соток!

INCLUDES:

- Full Game via Steam
- 3.5" Floppy Disk
- Soundtrack on Cassette
- Fashionable Lapel Pins
- Hardcore Stickers
- Indoor Sunglasses
- 10 Collectible POGS

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведено меню. А больше в игре текстов не обнаружено.

даже расположение магазинов с предметами известно, их нельзя встретить случайно!

При этом игра изобилует секретами разной степени изощренности, от оружия из других культовых шутеров (как вам дробовик из **Superhot**, останавливающий время?) до более масштабных и тщательно спрятанных пасхалок. Многие из них по-настоящему радуют, но этого мало, чтобы наполнить игру радостью открытия.

■■■

STRAFE прекрасно удается воссоздать драйв и кровавость старомодных шутеров, но у нее с трудом получается соединить бодрые бои с перманентной смертью и исследованием локаций. Экшеновая механика и структура рогалика не уживаются друг с другом, не могут окончательно поделить сферы влияния. В итоге получается игра, не имеющая своего лица.

ПИУ-ПИУ-ПИУ! Ба-бах! Шмяк! Вот он, настоящий саундтрек этой игры

Противоречие на противоречии под соусом из ностальгии и великолепного саундтрека. Игра способна увлечь на пару вечеров, однако только самым ярым поклонникам Quake захочется вернуться в нее после финальных титров. Уж больно редким стало удовольствие быстрой и бездумной пальбы во все, что движется.

Хотя для многих и этого простого удовольствия окажется более чем достаточно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– кровища!
– пикселища!
– музычища!
– пальбища!

ОГОРЧИЛО:
– быстро приедается;
– нет стимулов к повторному прохождению;
– проблемы с балансом;
– не очень хорошая оптимизация.

ВЕРДИКТ
Ностальгический экшен-рогалик с отличной стрельбой. STRAFE вряд ли сможет удивить, но игре вполне по силам занять вас на несколько вечеров, на каждом шагу вызывая в памяти былые деньки. Увы, живет она только заслугами своих прародителей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Достойно»

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Nintendo EPD
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, локально
ПЛАТФОРМА Nintendo Switch

ARMS

ДЛИННЫЕ РУКИ

СЕРГЕЙ РЕДФИЛД

Запуская **ARMS** в первый раз, мы видим предложение, от которого буквально нельзя отказаться. Перед тем как погрузиться в игру, необходимо пройти обучение для одного или двух игроков. Этого так не хватает многим другим файтингам, где тебя забрасывают в бой, а уже потом ты прожимаешь паузу, чтобы изучить список приемов. Хотя отличие ARMS от коллег по жанру видно сразу: нет привычных комбинаций, мувсетов и спецприемов. Все, что умеет делать ваш персонаж, – бить руками, прыгать, уклоняться, делать захват и заряжать подобие комбо.

Но и этого вполне достаточно.

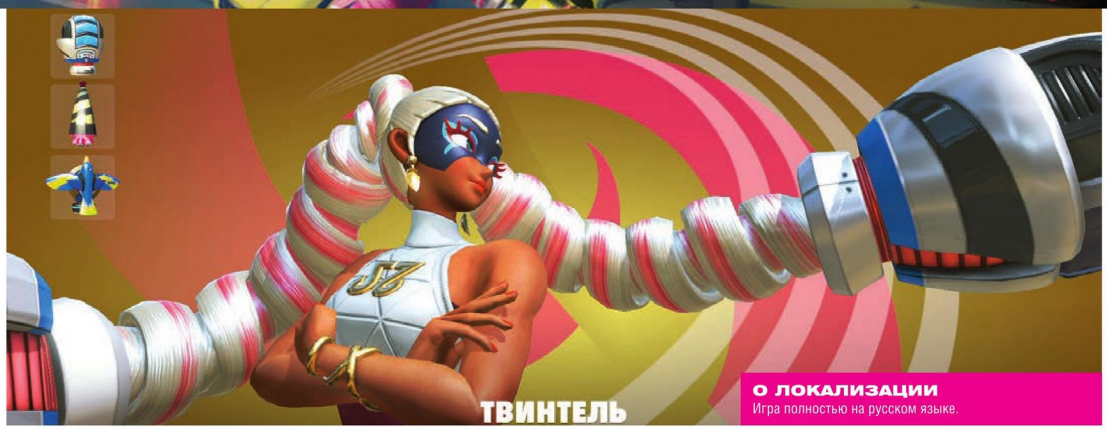
ЖЕЛАНИЕ СДАТЬСЯ ОСОБЕННО СИЛЬНО НЕЗАДОЛГО ДО ПОБЕДЫ

Небольшая ложка дегтя: управление объясняют подробно, но не упоминают про дублирование кнопок. Например, когда играешь на Pro-контроллере, в руководстве говорится, что для ударов левой и правой рукой необходимо нажимать кнопки **B** и **A**. Однако эти же кнопки дублируются **ZL** и **ZR**, что гораздо удобнее и практичнее. Но об этом нигде не написано.

Основное отличие ARMS от остальных файтингов в том, что здесь нужно принимать во внимание не список приемов, а самого персонажа, оружие и арены, на которых вы сражаетесь. Герой может

В БИТВЕ ГЛАВНОЕ не зевать и часто использовать захваты

БИТВЫ ТОЛПОЙ, они такие – каждый занимается своим делом



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на русском языке.

ТВИНТЕЛЬ сразу стала одним из самых популярных персонажей

ТРЕХОЧКОВЫЙ!

использовать два вида оружия одновременно – для левой и правой рук. Изначально у каждого бойца есть три вида боевых перчаток. Выбрать комплекты дают перед каждым раундом, так что вы можете сражаться сначала одним, а потом другим. Сейчас в игре тридцать видов оружия, но в бесплатных обновлениях пообещали добавить еще.

Вы можете попробовать выработать собственную стратегию, но в игре все не так просто. Как сказано выше, у каждого персонажа есть лишь три вида оружия, остальные двадцать семь нужно открывать, и, как водится у **Nintendo**, все это богатство выпадает случайно. За бои вам дают монетки, которые можно потратить на время в тире. Ну а в самом тире уже можно выбить подарок с оружием. Вся проблема в рандоме – не факт, что вам выпадет именно то, что вы хотите, и для того персонажа, для которого хотите. Однако, если много играть, рано или поздно вы соберете все наборы для каждого бойца.

Оружие отличается по траектории удара, скорости и силе, а кроме того, каждое из них наделено одной из семи особенностей: огонь, электричество, ветер, лед, шок, взрыв и ослепление. Будьте готовы к поиску своего идеального персонажа в комплекте с идеальным оружием, это может занять много времени.

ТО, ЧТО ОБА ИГРОКА смотрят в одну сторону, заметно снижает риск получения травм

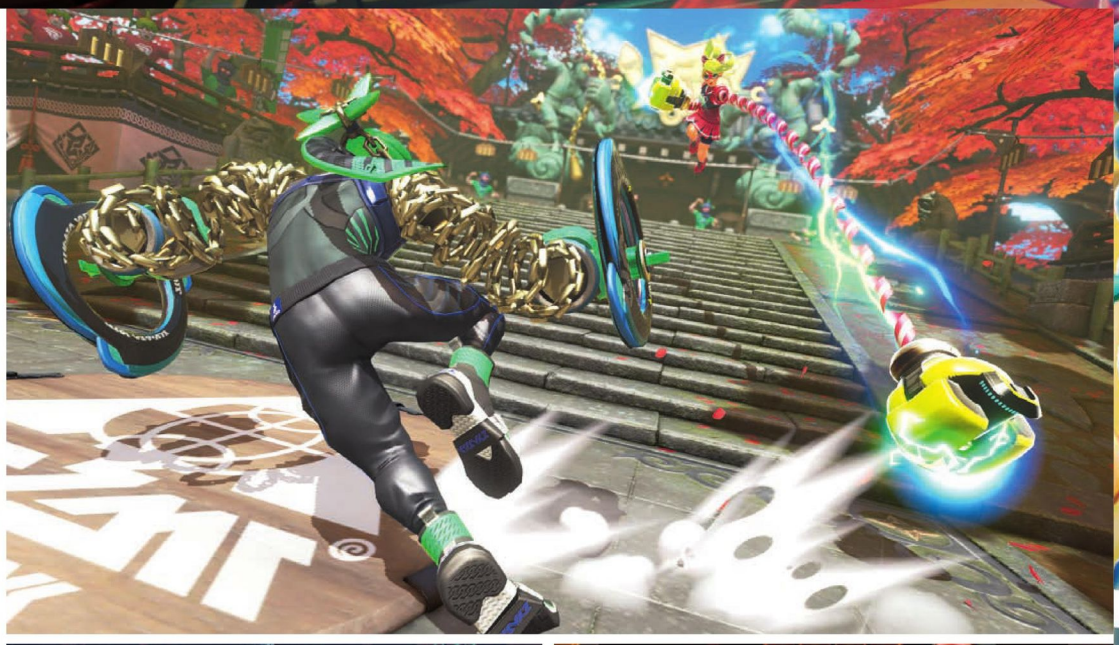
В ОДИН РОТ ДВЕ ЛОЖКИ НЕ ВПИХНЕШЬ

Управление в ARMS – это одновременно дар и проклятие. Наконец-то в Nintendo начали делать игры, в которых каждый найдет себе что-то по душе. Хочешь – можно играть на motion-управлении, а хочешь – можно по старинке на Pro-контроллере.

Motion-управление – основная фишка ARMS. Просто сжимаешь в руках джойконы и начинаешь бой. Движения персонажа, блок, удары и захват – это движения рук. На кнопки завязаны лишь прыжок, рывок и активация комбо. Играть гораздо удобнее стоя, поэтому советуем сделать так, чтобы экран был на уровне глаз. После часа-полутора таких поединков руки начинают уставать, так что ARMS – это еще и неплохая тренировка.

Держать джойконы удобно, хотя палец иногда соскакивает на кнопку создания скриншота, но это, в принципе, не мешает игре. Скорее всего, именно поэтому во время онлайновых битв заблокировали кнопку **Home**, которая находится на правом контроллере. Самое главное здесь – привыкнуть быстро двигать руками, чтобы перемещать персонажа и атаковать. Этому уделяешь не так много внимания при игре с людьми, но боты в режиме «Гран-при» зададут вам жару, так что советуем потренироваться.

Кроме того, довольно сложно одновременно двигать героя и бить врага: придется удерживать джойконы под углом и махать рукой, совершая удар в воздухе. Минус этого способа управления – смена цели. На левом джойконе за это отвечает кнопка «Вверх». Нажимать ее в таком положе-



ЧТОБЫ ПОПАСТЬ в режим «Профи» необходимо победить в «Гран-при»

НУЖНО ПРИВЫКНУТЬ быстро двигать руками, чтобы перемещать персонажа и атаковать

нии очень неудобно. К сожалению, возможности переназначить клавиши в игре нет (как и настроек вообще), придется терпеть и надеяться, что Nintendo прислушается к игрокам и поправит управление в патчах.

Стандартное управление намного проще. Движение на стик, остальные кнопки отвечают за удары, прыжок, рывок и прочее. Можно спокойно сидеть в любимом кресле и раздавать виртуальные тумаки противникам, особо не напрягаясь.

И все бы хорошо, если б не реализация блока в таком управлении. Чтобы заблокировать удар, необходимо нажать на левый стик, и это непростая задача. Во время сражений с ботами нам удавалось вовремя нажать на стик примерно два раза из десяти, а блок слишком важен в ARMS, чтобы играть без него. Конечно, в компании друзей это может быть и не критично, но в рейтинговых играх придется привыкать.

Однако минусы управления легко перекрываются плюсами и весельем, которое дарит игра. Недостатки актуальны лишь при битве с ботами на высоких сложностях да на высоком рейтинге в онлайне. С другой стороны, если вы добрались до большого рейтинга в сетевых баталиях, то явно уже привыкли к управлению.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЫСЯЧУ МИЛЬ НАЧИНАЕТСЯ С ОДНОГО ШАГА

ARMS предлагает кучу режимов, и это превращает игру в идеальное времяпрепровождение с друзьями.

В режиме «Гран-при» необходимо одолеть девятерых противников, а затем нокаутировать босса. Во время прохождения показываются забавные заставки, которые представляют персонажа и показывают его путь к титулу чемпиона ARMS. «Гран-при» предлагает аж семь уровней сложности, но, чтобы получить доступ к онлайновому рейтингу, нужно покорить минимум четвертый, а это не так уж и просто.

В режиме «Спортзал» вы найдете развлечения на любой вкус – и стандартные бои друг с другом, и двое на двое. Тут все как в обычных файтингах, достаточно выбрать персонажа и сражаться.

А вот режимы «Волейбол» и «Баскетбол» уже поориginальнее. Когда впервые видишь «Волейбол», сразу вспоминается Tekken 3 с ее знаменитым режимом Tekken Ball. Здесь примерно то же самое, только в 3D, и мяч через некоторое время взрывается на чьем-нибудь поле, что заставляет играть быстрее. Новичкам «Волейбол» может показаться недружелюбным.

А вот безбашенный «Баскетбол» – другое дело. Его суть проста: нужно взять противника в захват, после чего тот автоматически полетит в кольцо. Есть двухочковые и трехочковые броски, как в настоящем баскетболе, а удары могут оглушать врага.

Также есть режим «В яблочко!», где нужно выбивать мишени, и одиночный режим «Бой против ста», в котором придется одолеть, как понятно из названия, сотню противников.

ARMS предлагает три онлайновых режима и один локальный (между несколькими

БАБУШКА, БАБУШКА!
А зачем тебе такие большие кулаки?

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: 10 часов

Switch). С последним все понятно, а онлайновые делятся на «Любителей», «Профи» и «Друзей».

«Любители» – самый простой из них. При выборе бойца вас закидывает в лобби, откуда можно попасть в любой игровой режим с разным количеством противников. Чаще всего, конечно, кидает в бои один на один, двое на двое и так далее. Самыми интересными можно назвать поединки, где каждый сам за себя, ведь именно там раскрываются все преимущества и недостатки выбранного персонажа и его комплекта оружия. Можно попробовать переждать в уголочке, можно пытаться бить всех подряд, можно избивать вдвоем одного и много еще чего можно.

В «Профи» все по-взрослому. Чтобы попасть сюда, необходимо победить в «Гран-при». Играть можно только одному, с одной консоли и только в режиме «Бой». Начинаете со звания «Улитка» и поднимаетесь потихоньку по рейтинговой лестнице.

В «Друзьях» все просто, тот же любительский режим, только через интернет. Можно настроить параметры боя, выбрать арену, поставить предметы или отключить их.

ТИПИЧНЫЙ ТРОЛЛИНГ Nintendo. Как поменять цвет – ищите сами

■■■

ARMS – прекрасная демонстрация, как далеко Nintendo продвинулась в развитии технологий motion-управления. Инновационный файтинг с большими стратегическими возможностями берет на себя огромную ответственность как *первый полноценный эксклюзив* для Switch.

ARMS предлагает новый подход к играм про поединки, она дружелюбна к новичкам, увлечет любителей жанра и прекрасно подходит для вечеринок. Если с онлайном все окажется в порядке, обновления будут выходить регулярно, а игроков найдется много, то у ARMS есть все шансы стать еще одним большим хитом компании. ■

ПОРАДОВАЛО:
– можно выбирать между motion-управлением и классическим;
– разнообразные режимы;
– стратегическая составляющая;
– множество уровней сложности для ботов;
– Твинтель!

ОГОРЧИЛО:
– неудобное расположение кнопки блока;
– случайная разблокировка оружия;
– все комплекты перчаток уже известны, нет сюрпризов.

ВЕРДИКТ
Nintendo снова взяла жанр и интерпретировала его по-своему. Благодаря этому мы получили уникальный файтинг, с которым стоит по меньшей мере ознакомиться.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Аркадные гонки
ИЗДАТЕЛЬ Codemasters
РАЗРАБОТЧИК Codemasters
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео

DIRT 4

ГОНЯЯСЬ ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Кто бы что ни говорил, а чудеса иногда случаются. И то, что два года назад появилась **DiRT Rally**, – прямое тому доказательство. За последние десять лет тысячи игроков не раз сокрушались, что **Colin McRae Rally** (так раньше называлась серия **DiRT**) забыла о своих корнях и превратилась в зрелищную, красивую, но поверхностную аркаду. И тут в **Codemasters** решились на эксперимент: сделать хардкорный симулятор ралли в духе старых своих игр, а то и серьезнее.

Ход получился удачным, но мы все равно переживали, а вдруг все испортят, снова возьмутся за старое? Разработчики действительно взялись – кое-что упростили, где-то добавили «блёсток», – и вышло совсем не плохо. Только вот что нужно понять и принять: это ни в коем случае не DiRT Rally 2. Но и не **DiRT 3** с ее джимханой и раллийными «прогулками».

НАЩУПЫВАЯ ГРАНЬ

Самое главное, за что любили предыдущую игру, есть и тут. Ралли здесь не легкие прогулки по широким и безопасным дорогам, как в первых трех частях, – в **DiRT 4** есть место риску, узким извилистым трассам, длинным спецучасткам и пропастям по краям дорог. В случае аварии нельзя просто взять и отмотать время назад, а разбитые машины не просто скверно выглядят, но и ведут себя соответственно, и не восстанавливаются чудесным образом между спецучастками. Саму возможность рестарта можно отключить, чтобы прочувствовать весь экстрим и опасность подобных соревнований.

Ведь что такое ралли? Это чуть ли не самая безбашенная автоспортивная дисциплина в мире, где гонщики на огромной скорости носятся по бездорожью между деревьями и камнями, пускают машины в занос на краю обрыва, а влетев ночью в лес, только прибавляют газу, да еще взмывают на трамплинах на несколько метров вверх. И иногда красиво кувыркаются, допустив малейшую ошибку. Четвертая часть, как и DiRT Rally, отлично передает природу этих соревнований.

Здесь нужно уметь находить грань, баланс между риском и надежностью. Чуточку перестраховался – потерял драгоценное время и победу. Переступил черту – и выбыл из гонки или вообще оказался в больнице. Поэтому побеждают здесь, как правило, те, кто знает, когда лучше нестись сломя голову, а когда осторожничать. Ну и, конечно, умеет приспосабливаться к самым разным, порой трудным условиям.

Трассы местами коварны: то и дело попадаются камни, кочки, обрывы, после чего машина в лучшем случае летит в кювет и теряет десятки секунд на восстановление, а в худшем и вовсе заканчивает

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 14 часов

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ ГРАФИКА иногда подводит – угловатые камни, некрасивая растительность, мутные текстуры, – при этом некоторые пользователи ПК говорят о проблемах с оптимизацией

гонку. При этом все основные раллийные достопримечательности здесь представлены – и грунтовые трассы, и извилистые асфальтовые дороги, и узкие улочки, и холмистая местность, и чуть ли не тропинки в лесах, где автомобиль с трудом умещается между деревьями. И даже снега, где с обеих сторон гонщиков ждут сугробы чуть ли не по пояс. Так что важно не зевать, быть внимательным, умело пользоваться ручником и думать, когда идти на риск. А еще – слушать штурмана, поскольку без его подсказок заметить резкий поворот, препятствие или пропасть порой бывает невозможно.

БЕРЕГИ АВТОМОБИЛИ!

Еще одно важное качество – умение беречь свою машину. В рамках одного события все повреждения кочуют из одного заезда в другой, любые поломки сильно сказываются на ходовых характеристиках автомобиля, а отремонтировать его позволяют далеко не перед каждым спецучастком. Тем более ремонт требует времени, а оно сильно ограничено.

Машины в игре – главные звезды. Почти все здешние автомобили, даже неприметные с виду, – это резвые рыкающие монстры, охотно срывающиеся в занос. К большому сожалению, по части физики разработчики сделали шаг назад. DiRT Rally многие в шутку называли «**Dark Souls** от мира гонок», а вот четвертая часть с ходу предлагает решить, симулятор или аркаду ждет игрок. Не желаете напрягаться – можно соперников послабее выбрать и машинки сделать куда послушнее.

Это не лишит их характера. Управлять автомобилями даже в аркадном режиме – одно удовольствие. Ты буквально чувствуешь смещение веса, сцепление с трассой и тягу, а звуковой дизайн только усиливает погружение: рычание мотора, дребезжание металла на кочках, камни, бьющиеся о днище машины, – никогда еще раллийные гонки не звучали так хорошо.

Другое дело, что любителям хардкора удовольствие все же подпортили. Вес машин здесь чувствуется лучше, а поведение на асфальте стало более предсказуемым, но тормозной путь в режиме симуляции сильно сократился, по гравию автомобиль едет хуже, задняя его часть не всегда ведет себя адекватно, что мешает делать, например, тот же скандинавский флик.

При этом в целом управлять машиной стало проще, все-таки DiRT 4 – не чистокровный симулятор, а нечто среднее между DiRT Rally и DiRT 3. И многих такой подход может огорчить.

СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ

Чем дальше, тем яснее, что четвертая часть все-таки не продолжение DiRT Rally, а другая игра с другой философией. Если DiRT Rally была экспериментом – где-то безумно сложным, во многом ограниченным скромным бюджетом, – то DiRT 4 уже что-то вроде блокбастера. И выглядит куда дороже.

Картинка стала богаче и сочнее, появилось множество тонкостей вроде церемоний награждения, анимированных сервисных центров и необходимости аккуратно парковать автомобиль у маршала после завершения заезда. Кого-то наверняка порадует возвращение лицензированной музыки: скучную электронику замени-

КАТАТЬСЯ НА БАГГИ здесь просто утомительно, а вот ралли-кросс – занятие по-прежнему веселое

В ТУМАНЕ ИЛИ НОЧЬЮ ориентироваться приходится исключительно на слова штурмана и слабый свет фар. Причем проблемы возникают не только в ралли – в ралли-кроссе машины противников порой поднимают такую пыль, что входить в поворот приходится почти вслепую

ли на композиции The Hives, Circa Waves, Mother Mother, Bastille и многих других.

Зато увеличилось количество контента и режимов, а уровень их проработки вырос. Основных дисциплин по-прежнему две: ралли и ралли-кросс. Подъем на холм Pikes Peak, увы, исчез, и его место занял Landrush – заезды на пикапах и багги по грязи. Что, честно говоря, единственный по-настоящему крупный недостаток. Именно на этих тарантасах ездить скучнее всего, а сами «грязевые» гонки совершенно лишены изюминки и не развлекают (слава богу, их можно игнорировать).

Что, впрочем, компенсируется тем же ралли-кроссом. Чемпионат WRX, в последнее время становящийся все более популярным, представлен здесь в своем лучшем виде. Во-первых, авторы позаботились снова обзавестись лицензией FIA. Во-вторых, в нем все так же весело. Как и раньше, ралли-кросс – это короткие кольцевые трассы, несколько соперников одновременно, мощные раллийные автомобили, контактная борьба, разные поверхности, от грунта до асфальта, а также необходимость хотя бы раз за гонку проехать «штрафной» круг – джокер. И это, поверьте, очень здорово.

Заниматься всем этим в DiRT 4 даже интереснее. Режим карьеры в DiRT Rally был несколько поверхностным, здесь же, в лучших традициях Codemasters, появилось много разновсяческой мишуры, элементов менеджмента и развлечений, что позволяет немного отвлечься и добавляет процессу глубины.

МЕНЕДЖМЕНТ ДЛЯ ДЖЕНТЛЬМЕНА

Да, никуда не делись чемпионаты с начислением очков, длинными этапами с кучей спецучастков и прочее-прочее, но при этом нашлось место для чтения почты, для возможности создать свою команду, для «раскрашивания» автомобилей и даже для возни со спонсорами. Как и в первой части **GRID**, можно украшать свою машину логотипами разных компаний, получая за это деньги. Тут, правда, надо выполнить определенные цели, поставленные рекламодателем, вроде «поставьте хотя бы один лучший круг по ходу этапа».

На этом британцы не остановились. Если в GRID можно было нанимать напарников, а в DiRT Rally – механиков, то здесь предлагают собрать чуть ли не всю команду, вплоть до пиар-менеджеров. А кому этого мало – расширить ее инфраструктуру, чтобы отдача от коллектива была сильнее. Скажем, зона отдыха и новая мастерская позволят инженерам эффективнее работать, а большее количество сопутствующих товаров – увеличить количество доступных спонсоров.

Вернулись и социальные события с сетевыми соревнованиями, а также увеселительные заезды со сбиванием табличек, гонками на время и прочими испытаниями. Такого рода вещи вынесены в отдельный режим, так что их почти не замечаешь, а то основная программа все-таки куда интереснее.

Главная изюминка – это свободный режим, позволяющий создавать свои чемпионаты и события. Вся его прелесть в том, что в него встроили полноценный генератор

ПО ОЩУЩЕНИЯМ, вид из салона в DiRT Rally был удобнее, но ездить с видом от первого лица все равно гораздо интереснее, чем с видом от третьего. И сложнее

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на английском.

спецучастков. То есть теперь можно буквально вручную настроить длину трассы, ее сложность, погодные и климатические условия, а игра сгенерирует спецучастки сама, так что каждый заезд теперь – уникальный опыт. Правда, радость немного омрачается, когда некоторые кусочки трасс начинают повторяться, но наличие такой функции – уже успех. Хочется верить, что дальше будет только интереснее.

Но, как и в DiRT Rally, есть чувство, будто контента не хватает. Машин вроде бы много, есть и легендарные автомобили, тот же Ford Escort Mk II, но особо интересные экземпляры из игры пропали – Volkswagen Polo Себастьяна Ожье (чемпиона мира по ралли), например. Доступных стран всего пять, и, пусть генератор не дает им окончательно надоесть, культовых трасс наподобие Монте-Карло или Финляндии недостает. Хотя тот же ралли-кросс снабдили новыми реальными треками. Теперь их пять, что позволяет организовать полноценный виртуальный чемпионат. Однако и здесь контента можно было сделать больше – в настоящем календаре WRX дюжина трасс, так что Codemasters определенно есть к чему стремиться.

■■■

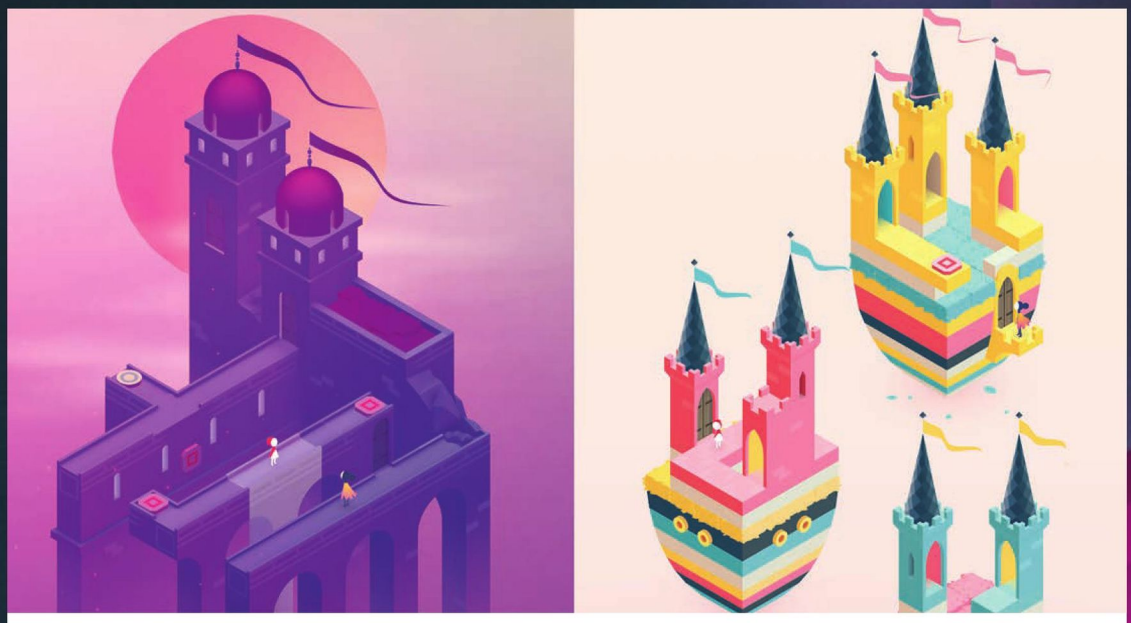
Понравится ли вам DiRT 4, напрямую зависит от ваших ожиданий. Четвертая часть – почти идеальный компромисс между хардкором DiRT Rally и веселыми, но легкомысленными первыми выпусками серии. Бывалые поклонники ралли наверняка найдут себе развлечение и здесь, а для остальных игра стала куда доступнее: всего-то надо изменить одну настройку в опциях. Да и с дебютом процедурно генерируемых трасс виртуальное ралли может заиграть совсем другими красками. Только вот тех, кто ждал от четвертой части «*DiRT Rally, только круче*», скорее всего, ждет разочарование. Но хуже от этого DiRT 4 ни в коем случае не становится. ■

ПОРАДОВАЛО:
– серьезное отношение к ралли;
– лицензированный, пусть и сильно урезанный чемпионат по ралли-кроссу;
– исторические раллийные автомобили;
– режим карьеры;
– генератор спецучастков;
– отличное звуковое сопровождение;
– низкий порог вхождения.

ОГОРЧИЛО:
– физику упростили;
– кусочки сгенерированных трасс иногда повторяются;
– скучная дисциплина Landrush;
– трасс и машин могло быть и больше.

ВЕРДИКТ
DiRT 4 не такая суровая игра, как DiRT Rally, но и в балаган имени третьей части не превращается. Лучший способ познакомиться с раллийными гонками вы сейчас вряд ли найдете. Другое дело, что давним фанатам серии это может и не понравиться.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»



MONUMENT VALLEY 2

СЮРРЕАЛИЗМ В КАРМАНЕ

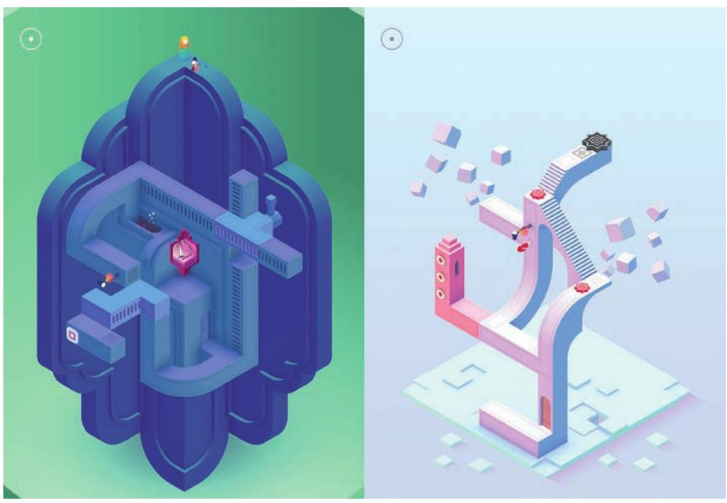
ДАРЬЯ БУДАНОВА

Во время пресс-конференции **Apple**, WWDC 2017, неожиданно прозвучал анонс головоломки **Monument Valley 2**. На ней представители компании-гиганта продемонстрировали возможности нового железа.

Но сейчас нам важнее сама игра: создатели рассказали еще одну трогательную историю, на сей раз о странствиях девушки Ро и ее дочки по запутанным лабиринтам сказочных миров. В остальном игра соткана из полюбившихся элементов оригинальной части – трехмерных геометрических ребусов, мягких образов и прекрасной музыки.

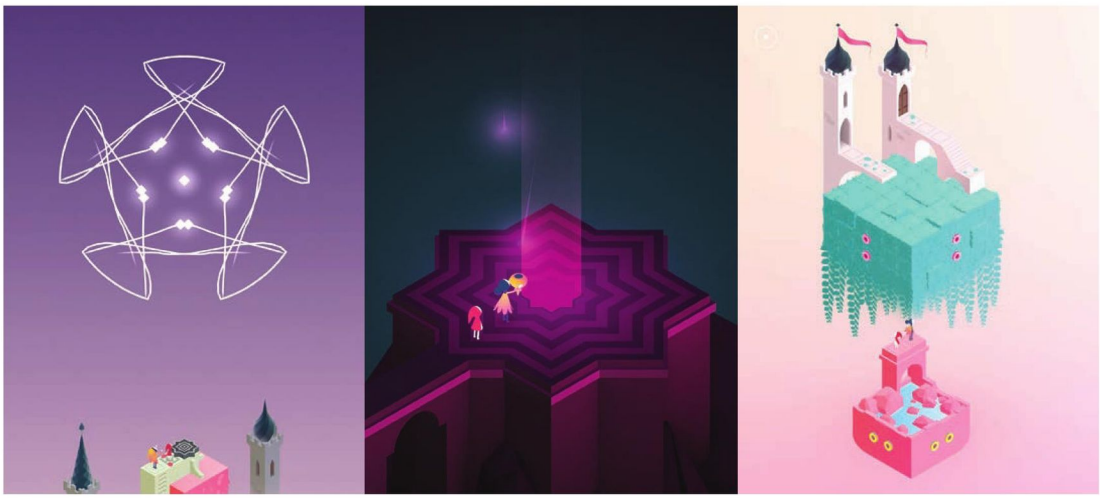
К ГЕОМЕТРИЧЕСКИМ ИСТОКАМ

Три года назад в небольшой британской студии **Ustwo Games** родился настоящий бриллиант мобильных игрушек, **Monument Valley**. Тогда авторы поведали историю о принцессе Иде, чей путь пролегал через замысловатые сюрреалистические конструкции в духе картин нидерландского художника Маурица Корнелиса Эшера, основателя направления имп-арт. Дебютная история получилась глубокой, в меру абстрактной, сохранив логику повествования. Игра не оставляла игрока равнодушным, а потому неудивительно, что тогда она отхватила немало наград, среди которых и BAFTA Video Game Awards.



И ВСЕ ЖЕ В ИГРЕ, как и раньше, больше всего цепляют оптические иллюзии, ставшие реальностью в серии Monument Valley

И вот обладатели «яблок», наконец, дождались второй части. Новая история рассказывает о странствиях мамы с дочкой по мирам замысловатых геометрических фигур и оптических иллюзий. Во второй части игроки снова примеряют роль проводника. Задача та же, что и в оригинальной Monument Valley: помочь героям переправиться из пункта в А в пункт Б, минуя многочисленные препятствия из нагромождений стен, лестниц, пропастей, блоков и геометрии.



РИСОВАТЬ УЗОРЫ занятно. Впрочем, эту идею многие позаимствовали даже для отдельных приложений

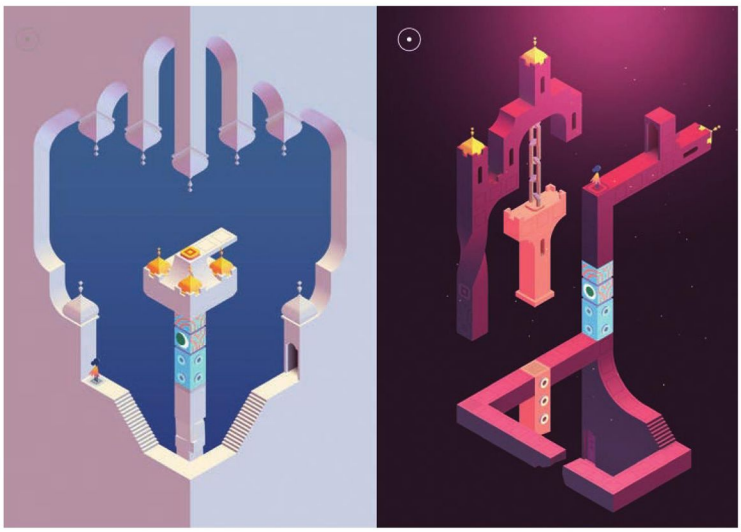
Расчистить дорогу можно, жонглируя блочными конструкциями, – не с первого, так со второго раза герои смогут продвинуться на шаг дальше. Передвигать и вращать здесь можно не все подряд, а только определенные элементы, а также нажимать на кнопки, запускающие скрытые механизмы, и обращаться за помощью к одноглазому моргающему столбу, перекочевавшему из первой части. В целом инструментарий получился довольно ограниченный, но над каждой головоломкой придется поразмышлять, разыскивая индивидуальное решение.

В НОВЫЕ СТРАНСТВИЯ ПО СТАРЫМ ТРОПАМ!

Структура уровней тоже почти не изменилась: после прохождения нескольких «замков» герои протягивают к звезде, местной кульминации главы, не то сосуд, не то шляпу, откуда вырываются звезды. Из лучей нужно нарисовать симметричные искрящиеся узоры на свой вкус. В каждой новой главе история повторяется.

Monument Valley 2 исполнена в лучших традициях оригинальной игры: сохранен привычный визуальный стиль, интуитивное управление во многом дублирует первую часть, а меланхолические пейзажи оживляет ненавязчивая музыка. К искренней радости поклонников, убрали назойливо каркающих ворон, теперь за всю игру встречается разве что пара пролетающих птиц, которые скорее воспринимаются как отсылка к первой игре, чем элемент геймплея.

Но если первая игра только притворялась простой и схематичной (на деле решение оказывалось не таким очевидным, а потому нередко приходилось прислушиваться к творческому началу сознания), новая часть оказалась чуть легче, что, однако, не мешает по-прежнему удивляться причудливым геометрическим метаморфозам и мелким, цепляющим взгляд деталям.



А ВОТ И ЗНАКОМАЯ одноглазая колонна, которую вполне можно использовать как элемент ландшафта

ИСТОРИЯ МАТЕРИ И ДИТЯ

Сюжет на этот раз получился на удивление глубоким и продуманным. Это трогательный рассказ о матери и ребенке, воспитании, взрослении, расставании и вере. При этом персонажи по-прежнему остаются молчаливыми – пробежаться взглядом получиться разве что по названиям глав и коротеньким философским наставлениям таинственного попутчика.

Взамен разработчики прибегают к более нестандартным приемам. По мере развития повествования управление переходит от матери к дочке: сначала девочка только учится карабкаться по абстрактным фигурам и идет следом, но вскоре наступает маме на пятки и перехватывает инициативу, затем и вовсе отбивается от родительской опеки, отправляясь в собственное путешествие. Порой герои оказываются в разных концах головоломки порознь друг от друга – тогда нужно помочь им воссоединиться.

■■■

Monument Valley 2 стала достойным продолжением оригинальной игры, избавилась от некоторых надоедливых элементов, не только насытив историю новыми сюрреалистическими ребусами и иллюзорными мирами, но и добавила глубины. Головоломка несомненно придется по вкусу ценителям творчества Эшера, Гонсалвеса и Окампо, а также поклонникам первой части. ■

WIPEOUT: OMEGA COLLECTION

КОГДА У ГОНОЧНЫХ БОЛИДОВ НЕТ КОЛЕС

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Если вбить в поисковике слово «wipeout», первым делом вы увидите информацию вовсе не об игре, а о популярном телешоу. И в этом нет ничего странного. Хотя серия игр за годы успела обрести некоторый статус и всегда могла похвастать отличными оценками, назвать ее по-настоящему популярной и известной сейчас все-таки трудно. Особенно грустно стало в 2012 году, когда бессменные разработчики серии пошли ко дну, а сама **Wipeout** исчезла с радаров. Как тогда казалось, навсегда.

К счастью, не так давно анонсировали **Omega Collection** – главную надежду для поклонников серии. Ведь если уж **Sony** решилась на переиздание, то, может быть, в планах и полноценный сиквел? Не исключено. Только для начала переизданию хорошо было бы показать, что у серии все еще есть запал и потенциал. А вот с этим как раз таки могут возникнуть проблемы.

ЧАСТО ЗАМЕТИТЬ БОНУС или синие стрелочки, придающие ускорение, бывает сложно из-за яркого красочного окружения

ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОПУСТИЛ

Если вы слышите об этой игре впервые, имеет смысл рассказать, что же такое Wipeout.

Первая часть серии появилась в 1995 году и стала одной из главных гонок для PlayStation, обрела культовый статус и чуть ли не породила целую субкультуру. Она засветилась в фильме «Хакеры», радовала выдающимся электронным саундтреком (для некоторых частей лицензировали музыку The Chemical Brothers), а над дизайном работала студия **The Designers Republic**. Что тоже стало своего рода гарантом качества – за время своего существования они успели поработать с Coca-Cola и Nickelodeon. Так что базис у Wipeout был что надо.

Посвящена игра была гонкам будущего, где нужно соревноваться на летающих болидах. Аппараты это быстрые, чуткие, да к тому же часто снабжены арсеналом из пулеметов, ракетниц и прочих опасных усовершенствований. А трассы для заездов представляют собой хитрые конструкции – сплошь и рядом какие-то петли, трамплины, скоростные виражи и тоннели.

Собственно, это и определяет геймплей: каждый заезд здесь быстрый, полный взрывов и полетов «трип». На огромной скорости

БОЛЬШЕ ВСЕГО удовольствия Wipeout доставляет на скоростных длинных поворотах

нужно стараться, не касаясь стен, проходить повороты, в заносе петляя по хитрым трассам, а иногда зависая чуть ли не вверх тормашками. Наезжать на синие «стрелочки», ускоряющие болид, а также собирать «бонусы» и разносить противников из пулеметов, ракетниц и так далее.

Дополняют эту картину футуристический стиль и лицензированная электронная музыка. Действие Wipeout происходит в мире будущего, полного неоновых огней, ярких красок, гигантских летающих кукол и каких-то невообразимых конструкций. А выдающийся саундтрек стал чуть ли не визитной карточкой сериала, слишком уж хорошо он вплетался в энергичный игровой процесс, задавая ритм и подчеркивая безумие на трассе.

В лучшие свои моменты Wipeout дарит потрясающие ощущения. Ты летишь на огромной скорости, лавируя между поворотами, прыгаешь с гигантского трамплина, в воздухе делаешь бочку и пытаешься приземлиться на трассе, а не за ее пределами, затем уклоняешься от вражеской мины и сам в ответ пускаешь разрушительную очередь из пулемета. И все это – совершенно обыденные ситуации, которые происходят чуть ли не каждые несколько секунд.

СТАРЫЕ НОВЫЕ БЕДЫ

Все вышесказанное относится к любой части серии. И в Omega Collection тоже, само собой, есть и драйв гонок будущего, и футуристические города, и музыка, и разрушения. Да и как иначе, ведь Omega Collection – не самостоятельная игра, а сборник из «отреставрированных»

НЕСМОТРЯ НА ЯРКИЙ СЕТТИНГ и «взрывную» тематику, угодить в зрелищную аварию или красиво разнести врага на ошметки здесь нельзя. И из-за этого игра кажется стерильной. Нет в ней ни приятного ощущения близкой опасности, ни азарта, вызванного стремлением взорвать очередного противника

ВПИСЫВАТЬСЯ в повороты, не влетев в стену, бывает проблематично

последних двух частей серии. В набор входят **Wipeout HD** с дополнением **Fury**, а также **Wipeout 2048**, которые пусть и не лучшие части франшизы, но почти идеально передают все то, чем она хороша. Такой вот способ познакомить с ней новое поколение игроков, прощупать интерес и напомнить о себе старым поклонникам.

Только вот вопрос, заслуживает ли сборник своей стоимости и времени, остается актуальным. И ответить на него однозначно никак не выходит. Фанатов старых частей наверняка порадуют обновленная картинка и звук, контент сразу из нескольких игр, 60 fps и 1080p, а в случае с PS4 Pro – и вовсе 4K. Картинка приятная, хотя вытаскивает ее исключительно стиль и работа художников.

В общем, стандартный набор. Но ничего сверх этого Omega Collection в себе не несет, а сейчас это проблема. Да, серию вернули, все ее прелести бережно перенесли и ничего не поломали, но за годы простоя франшизы требования к играм заметно выросли.

Тем, кто затер до дыр предыдущие части, здесь искать особенно ничего. Кроме разве что приятного чувства ностальгии. Новые же игроки рискуют споткнуться о целую кучу странностей, поскольку игра успела просто-напросто устареть – здешняя механика по-настоящему не менялась чуть ли не с первой части 1995 года выхода.

Во времена, когда гонки предлагают почти полноценные сюжеты или хотя бы видимость того, что мы делаем карьеру, Wipeout работает по старинке. Есть несколько наборов соревнований, за каждое дают очки, открывающие другие наборы соревнований. Ни полноценных чемпионатов, ни работы с миром игры (а ведь можно было придумать столько интересного!), ни хотя бы конкретной цели в духе «станьте чемпионом» здесь нет. Вся мотивация сводится к открыванию новых машинок и гонок, чего в 2017 году уже недостаточно.

Множество вопросов и к самим заездам. Например, очень не хватает хоть какой-нибудь разрушаемости пусть не окружения, но хотя бы машинок. Трасса совершенно статична, противники неохотно и скучно реагируют на попадания из пулеметов, ракетниц и прочего. Вот ты вроде бы устроил масштабный взрыв, а враги и глазом не повели, разве что цифры из них вылетели да скорость чуточку упала. И после такого получать удовольствие от сражений в полной мере уже не получается.

ФИНАЛЬНЫЙ КРУГ

Вредит процессу и некоторый дисбаланс. Так, часто на результат гонки влияет не столько навык игрока, сколько удача: какой бонус выпадет в этот раз, как поведут себя враги, куда поедут и чем выстрелят.

Некоторые режимы проходятся с наскока, чуть ли не за тридцать секунд, а некоторые растягиваются на 10–20 минут и вгоняют в откровенную скуку. Помимо обычных гонок и заездов на время, есть и более хитрые соревнования. Увы, за исключением «Охоты», где нужно целенаправленно уничтожать врагов и где творится настоящее безумие, ничего не запоминается.

А еще Wipeout моментами становится безумно сложной. Особенно та, что с подзаголовком 2048. Чтобы войти в пятерку лучших, зачастую приходится буквально зазубривать трассы, вплоть до расположения отдельных бонусов. И это раздражает. Да, после всех трудностей, когда вырываешь нужную позицию перед самым финишем или удачно запустив ракетой в противника, эмоции остаются неописуемые. Но местами чрезмерная сложность сильно раздражает и затягивает процесс. Не остается впечатления, что тебе бросили интересный вызов. Скорее думаешь, что с балансом здесь явно что-то не так.

Но все это понятно и простительно для переиздания, учитывая, что все достоинства и недостатки почти без изменений перекочевали из старых игр. Куда обиднее, что сборнику досталась откровенно слабая музыка. Какие-то мелодии сохранились от предыдущих игр, какие-то – новые, и, кроме пары композиций, все они плохо сочетаются с энергичным и быстрым игровым процессом Wipeout. Скорее наоборот – вгоняют в сон и раздражают монотонностью. Вроде бы мелочь, но для игры, всегда работавшей в связке с саундтреком, это настоящая беда.

■■■

Как переиздание Omega Collection – неплохая работа. Если вы фанат серии или просто скучали по играм схожей стилистики, она вам наверняка придется по вкусу. Здесь есть почти все, за что любили Wipeout раньше, сразу две игры с DLC и приятная картинка. Для кого-то, возможно, аргументом станет наличие локального мультиплеера. Гоняться по трассам будущего и стрелять из пулеметов с другом, сидящим на диване рядышком, сейчас достаточно редкая и очень приятная возможность.

Но остальным в Wipeout делать откровенно нечего. Она наверняка выведет вас из себя сложностью, утомит слабой музыкой, а часа через два попросту надоест. ■

9 СЛУЧАЙНЫХ ФАКТОВ ОБ АНЕ МОЛЕВОЙ:

- Немного говорит по-гречески.
- Держит двух чудовищ – кошку и собаку.
- Какое-то время назад разводила соколов и участвовала в соколиной охоте.
- Получила два высших образования: ветврач и ювелир.
- Закончила физмат-школу.
- В детстве танцевала в балете.
- Имеет художественное и музыкальное образование.
- Родилась в городе при АЭС, поэтому светится в темноте.
- Исполнила свою мечту и съездила в Вену послушать оперу.

АННА МОЛЕВА

НАТУРАЛЬНЫЙ КОСПЛЕЙ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Редакция «Игромании» встретилась с одной из самых известных на просторах СНГ косплей-моделью, лицом **BioShock Infinite** и просто чудесной девушкой – Анной Молевой. В неформальной, почти домашней обстановке мы расспросили Аню о ее самых-самых образах.

САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ ОБРАЗ

Для меня вопрос о самом любимом образе – это вопрос из раздела «какая твоя любимая игра». Всегда затрудняюсь ответить, потому что со временем все меняется. Я развиваюсь как личность, и со временем меняются предпочтения. Ну а что касается косплея… Как ни странно, один из любимых образов – Мегара из «Геркулеса». Я просто обожаю диснеевские мультики, и это моя любимая принцесса! Я ее делала уже очень давно, лет семь назад, и до сих пор она мне нравится. Возможно, скоро будет некий «перезапуск», сделаю ее по новой. Уже гораздо лучше!

То есть бывает, что ты создаешь какой-то костюм, проходит время и ты задумываешься о том, что надо бы к нему вернуться?

На самом деле такого еще ни разу не было, но я начинаю об этом задумываться. Я занимаюсь косплеем уже десять лет, это колоссальный срок, и сейчас я, как игровой косплеер, уже подхожу к тому, что, как только в интернете появляются фотографии нового

Фото: Эдуард Сатановский

Фото: Эдуард Сатановский

Фото: Эдуард Сатановский

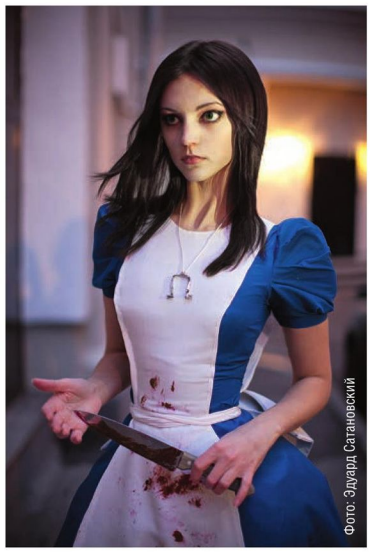


Фото: Эдуард Сатановский

образа, их тут же перепощивает создатель игры. Например, мой последний косплей на Ирис из **«Ведьмака»** оценила девушка, которая рисовала концепт-арт этого персонажа. Она написала мне что-то вроде: «Спасибо вам за это потрясающее воплощение!» И подобное уже происходит каждый раз, так что можно сказать, я перешла какой-то рубеж… Ведь разве может быть что-то круче, чем когда сам создатель признает, что твоя работа – это 10/10. Исходя из всего этого, считаю, что опыт у меня уже довольно неплохой и я умею делать косплей. А когда я только начинала, было много всяких косяков: я не знала, как подойти к тому, к сему, как себя правильно изменить, на что надо обращать внимание. И смотря на прошлые свои работы, я знаю, как их улучшить сейчас. Это касается Мегары, самого моего первого игрового косплея на Элику из **«Принца Персии»** и многого другого. Пока это планы из раздела «подумать/помечтать», но есть вероятность, что когда-нибудь действительно возьмусь за «ремейки».

Фото: Сергей Шетухин

САМЫЙ НЕЛЮБИМЫЙ ОБРАЗ

Однажды мне поступил заказ на косплей по персонажу Бард из игры **Prime World**. Над этой задачей мы работали в тандеме с Жанной Виноградовой, – отдельно друг от друга, но снимались вместе. И я не имею ничего против самой игры, и с заказчиками мы сработались. Жанна тоже большой молодец, мы все хорошо сделали, да и персонаж был интересный с точки зрения выполнения, – но я с этого момента зареклась брать заказы. Потому что, когда ты не играл в игру и не знаешь предыстории персонажа, соответственно, душа у тебя к нему не лежит… Получается некая штамповка, ты просто делаешь работу. И к этому костюму у меня спорное отношение, хотя я довольна, как он получился. Но в тот момент просто не шло, я заставляла себя подниматься и идти шить костюм. Все потому, что не было азарта. Так что могу назвать все это даже не нелюбимым образом, а нелюбимым опытом.

Для того чтобы сделать хороший, качественный косплей, обязательно нужно

Фото: Эдуард Сатановский

Фото: Сергей Шетухин

Фото: Эдуард Сатановский

вникать в историю героя, в его мотивацию и характер?

Наверное, персонаж просто должен тебе нравиться. Ты должен хоть как-то, хоть с какой-то стороны себя с ним отождествлять. Нам вообще нравятся вещи, в которых мы находим какую-то «отсебятину», назовем это так. Если мы кусочек себя находим в музыке, в фильмах, в картине, в чем угодно – нам эта вещь нравится. А если мы этого не видим – уже другой разговор, это быстро забудется. Поэтому в косплее очень важно гореть, чтобы ты смотрел на персонажа и тебе хотелось его сделать. Иначе будет каторга и в итоге получится сплошное расстройство.

А что касается заказов – сколько времени уходит на изготовление образа?

Во-первых, 90% костюма дошивается в ночь перед мероприятием. Ты можешь месяц пинать балду, делать выкройки, еще что-то, а когда у тебя дедлайн, накануне быстро все сделать в итоге «на скотче». У меня в начале карьеры, первые лет пять, было такое: более-менее уже начинает получаться, и ты входишь в дикий азарт. Клепаешь невероятными количествами закосы на всяких разных персонажей, хватаешься просто за все! Тебе хочется делать, и ты выдаешь какое-то невероятное количество косплея в месяц. Буквально недавно моя челюсть от удивления протаранила несколько этажей дома. Я узнала, что Лена Самко, тоже знаменитый косплеер, за месяц или полтора выпустила сорок образов. СОРОК, КАРЛ! У меня хорошо, если один косплей в полгода случится… Хотя, в принципе, не удивительно: когда ты этим горишь, можно в бешенном темпе все это делать и выпускать. Но потом ты начинаешь чувствовать, что ты слишком старый для этого… кхм, всего вот этого вот. И со временем успокаиваешься. По крайней мере, так было со мной. За всех сказать не могу.

Удивительно, сегодня ты одна, завтра совершенно другая, а послезавтра – третья. Как же все успеть к сроку: костюм, прическа, макияж?

Фото: Эдуард Сатановский

Во время интервью нам удалось лично познакомиться с бельгийской овчаркой Розой. И смеем заверить, что собака чудовищно… очаровательна

Фото: Эдуард Сатановский

Фото: Эдуард Сатановский

У каждого свой стиль и своя мера «похожести». Я с годами выработала свою школу косплея. Предпочитаю использовать свои волосы, а не парики. К каждому образу стригусь определенным образом, меняю форму бровей, загораю или высветляю кожу. Ну и, соответственно, это занимает очень много времени. Я же не могу через неделю быть совершенно другой. Или могу – если мне, к примеру, надо побриться налысо для косплея Джек из **Mass Effect**! И тогда весь следующий год я буду ни о чем. (*смеется*) Но есть и другой подход – использовать парики и наемную силу. Если костюм тебе на заказ шьет мастерская – это сильно экономит время. Поэтому скорость и частота перевоплощений сильно зависит от подхода к делу.

САМЫЙ СЛОЖНЫЙ ОБРАЗ

Я крафтом практически не занимаюсь, а шить у меня уже получается довольно хорошо, поэтому сложно сказать… Наверное, последний мой костюм, который я представила на немецком Comic Con, – Элой из **Horizon Zero Dawn**. Время очень поджимало, нужно было сделать его буквально за неделю. Благо мне очень помогла мама. Костюм состоит больше чем из десятка разных частей, в нем очень много ручной работы в плане вышивки. Например, надо было пробивать кожу в двух-трех местах, а потом это все обшивать… Брр! Всю неделю я просыпалась, гуляла с собакой, кушала, начинала шить, гуляла с собакой и засыпала. И так прошла вся неделя! Я не помню ничего, все как в тумане. Мы с мамой работали без устали, и в четыре руки у нас все получилось! Пожалуй, я назову этот свой костюм самым сложным.

Очень здорово, когда есть кому помочь. Твоя мама – профессиональная швея?

Мама у меня потрясающая швея, очень талантливая. Все, что я знаю о шитье, от нее. Она помогала мне с моими первыми костюмами, и только потом я уже потихоньку начала сама, когда более-менее поняла, как все это делать. Но на самом деле нам очень помогло, что мы с мамой не имеем никакого профессионального образования в этой сфере. Я очень часто встречала швей, которые не могут оторваться от лекал, – они умеют шить так, как их научили, но косплей таким образом не работает. В нашем случае ты смотришь на картинку, материшь художников, которые придумывали образ, и совершенно не понимаешь, на каком волшебстве костюм должен на тебе держаться. Никакие лекала тут не помогут, нужно с нуля пытаться создавать что-то максимально похожее. Поэтому хорошо, что мы с мамой не стали заложниками стереотипного мышления. ■

ПУТИ КОРОЛЕЙ

ИНТЕРВЬЮ С OWLCAT GAMES

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В начале июня **Owlcat Games** вышла на Kickstarter с проектом **Pathfinder: Kingmaker**. Половину суммы из запрошенных пятисот тысяч долларов удалось собрать за пару дней. И дело тут не только во всенародно любимой ролевой системе Pathfinder, которая давно напрашивалась на персональную видеоигру. К проекту примкнул культовый геймдизайнер Крис Авеллон, один из создателей **Fallout** и **Planescape: Torment**. А для нас это вдвойне примечательно – ведь игру делает отечественная студия! Не удержавшись, мы тут же связались с ребятами, чтобы расспросить их о грядущем проекте. Ну и узнать получше их самих, ведь у товарищей из Owlcat за плечами есть хиты международного уровня.

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛИ СОВОКОШКИ

Кто такие Owlcat Games?

Owlcat Games – это внутренняя студия разработки игр в **Mail.Ru Group**. Наша команда состоит из опытных разработчиков с большим стажем, часть из которых начинала свой путь в **Nival**. Ребята успели поработать над такими проектами, как «**Аллоды 2: Повелитель душ**», «**Проклятые земли**», «**Демиурги**», «**Операция: Silent Storm**», **Heroes of Might and Magic V**, «**Аллоды Онлайн**». Команда, сделавшая «Аллоды Онлайн», вошла в состав компании Mail.Ru Group и продолжила работу над проектом, а потом выпустила следующий – **Skyforge**.

Сколько культовых игр! А какая ваша самая любимая?

Ох, это одновременно очень сложный и очень простой вопрос. Каждый проект для разработчиков словно собственный ребенок. Нельзя ответить, какой из ваших детей самый любимый, – они все любимы, каждый по-своему.

Почему вы выбрали именно это название для студии? Сколько человек в вашей команде?

Это забавная история. Мы несколько раз обсуждали название, причем делали это и хаотично, и системно, и через брейнштормы. Но каждый раз что-то останавливало. То название, которое еще вчера нравилось, начинало вызывать сомнения, то оказывалось, что есть вопросы к лицензионной чистоте. Как итог, несколько месяцев жили под сухим официальным GamesLab. В общем, когда мы уже почти были готовы авантюрно бросить кубик и позволить случайности определить название студии, во время последнего брейнштормa родилось слово Owlcat. И как-то сразу приросло – было в нем что-то одновременно магически-фэнтезийное (существа, магически смешанные с совой, достаточно популярное решение в настольных фэнтези-мирах) и в то же время по-домашнему приятное. Мы сразу представили, как будет выглядеть маскот нашей студии!

Что касается состава команды, то сейчас в нее входит чуть менее тридцати человек основного состава и еще около двух десятков коллег помогают нам на аутсорсе. Итого нас около полусотни.

После, наверное, десяти лет разработок онлайн-проектов вы вдруг возвращаетесь к классическим RPG. Почему?

Нам всегда нравился этот жанр. Многих в эту индустрию как раз и привело желание делать свои Fallout, **Baldur's Gate** или Planescape: Torment. Но запросы

МАГИЯ ДОВОЛЬНО ЗНАКОМАЯ, и для альфа-версии она отрисована очень недурно

ПОХОЖЕ НА ТРОННУЮ КОМНАТУ, из которой можно управлять своим королевством

рынка и приоритеты бизнеса диктовали другие правила, иные продукты. А недавно начался ренессанс изометрических RPG, стали появляться новые проекты, интерес аудитории нарастал. И у нас как раз набралось достаточно опыта, чтобы на должном уровне сделать игру, которую мы давно мечтали сделать.

Ну и, конечно, за десять лет разработки онлайн-проектов накапливается некоторая усталость. Это отличные игры, большие и сложные, но они накладывают особые требования и на разработку, и на регулярную поддержку, и на применяемые решения. MMORPG – игра-колосс, в ней огромное количество контента, ее разработка сродни постройке пирамиды. Первый год вы лишь закладываете основание, вы лишь представляете, что получится на месте этого фундамента. А потом, как только игра запустилась, она становится сервисом, который нужно очень активно дорабатывать и обновлять, давая доступ к новому и новому контенту.

С Pathfinder: Kingmaker ситуация совсем иная. Первый прототип наша команда соорудила за пару недель, а через пару месяцев мы уже смогли немного поиграть в собственную игру, представляете? Это очень вдохновляет. Хотя многолетний опыт разработки ММОРПГ здесь тоже играет нам на руку – позволяет заглянуть далеко вперед, увидеть, как развернется проект, каким образом будет увлекать.

КТО ТУТ У НАС КОРОЛЬ?

Почему Pathfinder? Вам захотелось сделать игру по этой системе или вы придумали игру и подобрали систему под ее нужды?

Многие из нас еще с давних пор играют не только в компьютерные, но и в настольные РПГ. Причем как в старые и проверенные, так и в новые. Pathfinder – это отличная ролевая система, которая построена на знакомых классических механиках, но при этом значительно расширяет их для игроков. Голарион (мир, в котором происходят приключения в рамках Pathfinder) очень богат. Даже просто читая описания его королевств и регионов, можно живо представить предстоящие необычные приключения в каждом из них! Kingmaker – одна из самых популярных кампаний (Adventure Path) для Pathfinder, она буквально просится на экран компьютера: открытый мир для исследований, возможность создать собственное королевство, древние тайны, яркие персонажи... Все то, за что мы любим РПГ и что позволит сделать игру, с одной стороны, знакомой для каждого поклонника этого жанра, а с другой – оставит простор для экспериментов и неожиданных решений.

ДЕТАЛЕЙ ПОКА НЕМНОГО, но для альфа-версии это совершенно нормально

СХЕМА управления королевством. Не зря нам говорят, что это будет непросто!

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК OWLCAT внушает уважение

СПИСОК РАБОТ АВЕЛЛОНА впечатляет еще больше

Kingmaker… Из кого будем делать короля?

Из игрока, конечно же! По мере знакомства с игрой и сюжетом игроку представится возможность создать собственное королевство. Поначалу оно будет небольшим, но его можно расширять за счет присоединения прилегающих территорий. Управлять королевством непросто, но при этом открываются огромные возможности – как для общей истории, так и для частных решений, которые можно будет принимать во время своего приключения. Вы сможете назначать государственных деятелей, находить решения в случающихся событиях, выбирать пути развития государства, присоединять и улучшать регионы и выбирать строения в различных поселениях.

Как удалось получить в проект Криса Авеллона?

Как только мы стали активно размышлять над проектом, стало понятно, что для Pathfinder: Kingmaker будет нужна интересная, качественная история, запоминающиеся персонажи и диалоги, ведь именно они являются сердцем любой РПГ. У нас работают очень опытные специалисты в этой области, но этот опыт сосредоточен на российском рынке, а этого было недостаточно. Поэтому мы связались с Крисом и предложили сотрудничество. Крис создавал культовые РПГ, известные по всему миру, он обладает огромным опытом, знаниями и талантом. Мы рассказали ему о проекте, и тут выяснилось, что он сам фанат Pathfinder и рад участвовать в создании первой компьютерной РПГ по этой вселенной. С этих пор и началось наше сотрудничество.

СОХРАНЯЯ И ПРЕУМНОЖАЯ

Понимаем, вы сейчас не готовы делиться обширными подробностями об игре. Но, возможно, что-то все-таки можете рассказать – например, сколько будет героев в партии (на ключевом арте мы насчитали шестерых)?

Одним из важных аспектов являются компаньоны, и у нас их больше десяти. Каждый с собственной историей, переплетающейся с основным сюжетом игры, и собственным характером. Так, одним из них является Амири – канонический персонаж в Pathfinder. Мы стараемся, чтобы все эти герои раскрылись максимально ярко: у них есть собственное мнение и отношение к происходящему, они не боятся высказать все, что думают, игроку в ответ на его решение.

Чего нам ждать в плане классов и рас?

Pathfinder очень разнообразна и предоставляет богатый выбор классов, архетипов, навыков, умений, способностей и заклинаний. Мы постараемся максимально сохранить дух Pathfinder, но, думаю, все же не сможем реализовать *всё* это многообразие. Первый приори-

ЭФФЕКТЫ ОСВЕЩЕНИЯ
сделаны приятно. Скорее бы поиграть в это самим!

тет отдается расам, классам, умениям и заклинаниям из Core Rulebook, кроме того, предполагается включить в игру алхимика и инквизитора. И мы не можем удержаться и не реализовать особо интересные заклинания и умения из иных источников, в том числе для того, чтобы сохранить особо популярные в сообществе Pathfinder билды.

Какая планируется боевая система – пошаговая или в реальном времени?

Боевая система будет в реальном времени с тактической паузой (возможностью отдавать приказы во время паузы). На наш взгляд, она максимально хорошо подходит для этого проекта, позволяя очень аккуратно разыгрывать сложные бои и достаточно просто побеждать слабых противников. А еще такой подход позволяет наслаждаться боем визуально, наблюдая за сражением воинов и заклинаниями магов.

На скриншоте с вашего сайта можно разглядеть симпатичную графику – похоже на смесь King's Bounty и Diablo 3. Почему решили остановиться на такой яркой, веселой манере? Это отражение общего настроения игры?

Основная идея нашего подхода к графике – это реализовать честные ощущения от пребывания в определенном месте и окружении. Если партия приключенцев находится в летний солнечный день на лесной поляне, то игроку мы хотим транслировать ощущение яркого и бодрого настроения. Приближение к логову опасного зверя должно вызывать чувство напряженности и охотничьего возбуждения. А если вы продираетесь через заросли и дождливый лес, то на одежде должны оставаться следы, а компаньоны казаться по-настоящему усталыми. Кстати, **Diablo 3** – хороший пример подобного подхода. Соответственно, в нашей игре есть место разным эмоциям, и графика будет это поддерживать.

Вероятно, срок окончания разработки, даже примерный, вы сообщить не готовы…

Мы очень активно работаем над проектом, и дата релиза не так далека, как кажется, но да, точных сроков сообщить пока не можем. Мы вышли со своим проектом на Kickstarter и очень надеемся, что игроки добавят к нашему изначальному плану много интересных фичей и контента через дополнительный, превышающий изначальную сумму донат. Но это не значит, что новый контент заметно изменит дату выхода, – мы скорее нарастим команду, чтобы успеть все сделать согласно текущему плану.

Большое спасибо за ответы! С нетерпением ждем приглашения на альфа-версию проекта!

■■■

На данном этапе игра выглядит очень многообещающе. Owlcat смогли привлечь в проект Криса Авеллона *до* начала Kickstarter-кампании (напомним, создатели Torment: Tides of Numenera собирали для этого деньги), они полны идей, а пользователи активно поддерживают разработчиков долларом. Есть видение проекта, есть опытные руки и есть вера сообщества в успех. Никаких преград, так что ждем отличную игру. ■

В начале июня на Тайване отгремела самая крупная железная выставка года – Computex 2017. Мы ее посетили на пару с компанией **ASUS** и отобрали для вас самые интересные и важные новинки.

ЧЕТЫРЕ ТЕНДЕНЦИИ COMPUTEX 2017

Intel X299, AMD X399, Quantum dot, NVIDIA Max-Q

Intel Core i9

Intel Core X

Начнем с самого главного. **Intel** официально представила чипсет **X299 Express** и процессоры **Core X** под сокет **LGA2066**. Линейка получилась будь здоров. На фоне активности **AMD** Intel решила отказаться от практики «супердорогая платформа для избранных» и серьезно снизила входную планку. Младшая модель пришла напрямую с Z270 – это **Core i5-7640X** на базе архитектуры Kaby Lake (KBLX). Сразу за ним на X299 переехал и **Core i7-7740X**. По техническим характеристикам кристаллы почти копируют своих братьев, но уровень TDP у них немного возрос, что говорит о неплохом разгонном потенциале.

Впрочем, без многоядерных моделей Intel не обошлась и к тому же перевела их в новую линейку **Core i9** (видимо, опять привет AMD и ее Ryzen). Стартует серия с уже известных нам шести-, восьми- и десятиядерных моделей, а вот венчает ее монструозный чип аж на 18 ядер и 36 потоков. Известно о нем пока мало: появится он к концу 2017 года, максимум должен брать 4,5 ГГц (на одном ядре), потреблять 160 Вт и стоить 130 000 рублей.

Процессор	i9-7980X	i9-7960X	i9-7940X	i9-7920X	i9-7900X
Архитектура	Skylake-X	Skylake-X	Skylake-X	Skylake-X	Skylake-X
Ядер/потоков	18/36	16/32	14/28	12/24	10/20
Turbo Boost	4,5 ГГц	4,5 ГГц	4,5 ГГц	4,5 ГГц	4,5 ГГц
TDP	165 Вт	165 Вт	165 Вт	140 Вт	140 Вт
Цена	135 000 рублей	115 000 рублей	94 000 рублей	80 000 рублей	67 000 рублей

Материнские платы ASUS X299

Теперь расскажем о чипсете для новых процессоров. Глобально это тот же X99, но с некоторыми новшествами. Как мы уже сказали, сокет сменился с LGA1066 на LGA2066, а южному мосту прибавили линий PCIE, что позволило реализовать большее количество USB и SATA. Что же касается технологий, то X299 обзавелся поддержкой уже известных дисков Intel Optane, а также необычной возможностью VROC.

Последняя позволяет использовать слоты PCIE x16 для организации RAID-массивов из NVMe-твердотельников. Как пример, ASUS на выставке показала плату-переходник Hyper M.2 x16 Card с четырьмя M.2-слотами и активным охлаждением.

Показала ASUS и большую часть будущих материнских плат. Сразу скажем, по технической части они выглядят гораздо интереснее голых интеловских чипсетов. Тут и полный набор USB-портов всех версий, включая USB 3.1 Gen.2, и поддержка U.2, и новые модули WiFi 802.11ad, и даже 10-гигабитные LAN-модули на старших платах серии ROG.

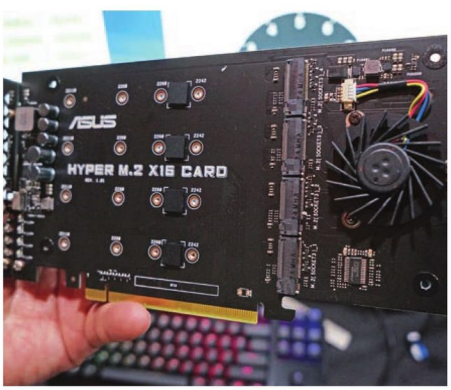
ASUS Prime X299-Deluxe

Хватает у ASUS и, так сказать, необычных решений. Серия Prime X299 получила прикольный дисплей между сокетом и слотами PCIE x16. На нем отображаются основные параметры системы – температура, напряжение процессора, частота памяти и т. п. Кроме этого, Prime поголовно оснащаются пластинами охлаждения для M.2-накопителей.

ASUS Prime X299-Deluxe

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Оперативная память:** 8x DDR4-4000, до 128 ГБ
- **Слоты PCIE:** 4x PCIE x16, 2x PCIE x1
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 7x SATA, U.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC S1220A
- **Сеть:** 2x LAN (Intel I219-V, I211-AT), WiFi 802.11ad, Bluetooth 4.1
- **Панель ввода/вывода:** 2x LAN, 2x USB 3.1, USB 3.1 Type-C, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF, USB BIOS
- **Размеры:** 305 x 244 мм



Набор логики	X299 Express	X99 Express
Сокет	LGA2066	LGA2011
Шина DMI	8 ГТ/с	5 ГТ/с
Память	2 канала	2 канала
PCIE	3.0	2.0
Количество PCIE	24	8
USB 3.0	10	6
USB 2.0	14	14

ASUS Prime X299-Deluxe

ASUS TUF X299 Mark 1

В серии TUF пошли еще дальше. Во-первых, слот M.2 получил не только пассивное, но и активное охлаждение. Во-вторых, сзади плата усилена большой металлической пластиной. В-третьих, вместе с материнкой будет поставляться крайне полезная планка для поддержки видеокарт с крупными системами охлаждения. В-четвертых, плата комплектуется Bluetooth-флэшкой TUF Detective 2. Она, независимо от состояния материнки, снимает все системные данные, POST-коды и отправляет их на телефон. Забавно, кстати, что одна из мелких фишек TUF – это почти полное отсутствие подсветки, плата выглядит очень строго.

ASUS ROG X299-E Gaming

Зато в серии ROG с подсветкой не стеснялись. Мало того, ASUS даже выпустила специальный SDK для системы AURA, чтобы сторонние производители железа могли добавить ее в свои устройства. Напомним, что AURA – комплексная система, которая управляет подсветкой всех подключенных к материнке железок, начиная с чипов памяти и заканчивая мониторами с мышками.

Еще одно нововведение ROG – модифицированные переходники DIMM.2, позволяющие в слот оперативки установить пару NVMe-накопителей. Платы теперь поставляются со встроенными термодатчиками и активным охлаждением.

Впрочем, главное в серии ROG – это, конечно, мощная элементная база и готовность к разгону. Пока шла Computex, на базе топовой ROG Rampage VI Apex успели установить 8 мировых и 20 глобальных рекордов, а Core i7-7740X подняли до частоты 7560 МГц.

ASUS TUF X299 Mark 1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Оперативная память:** 8x DDR4-4000, до 128 ГБ
- **Слоты PCIE:** 3x PCIE x16, 2x PCIE x4
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 8x SATA, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC S1220A
- **Сеть:** 2x LAN (Intel I219V, I211)
- **Панель ввода/вывода:** 2x LAN, 2x USB 3.1, USB 3.1 Type-C, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF, USB BIOS
- **Размеры:** 305 x 244 мм

ASUS X299 Mark 1

ASUS ROG X299-E Gaming

ASUS ROG X299-E Gaming

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Оперативная память:** 8x DDR4-4000, до 128 ГБ
- **Слоты PCIE:** 3x PCIE x16, 2x PCIE x4
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 8x SATA, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** SupremeFX
- **Сеть:** LAN (Intel I219V), WiFi 802.11ac, Bluetooth 4.2
- **Панель ввода/вывода:** LAN, 2x USB 3.1, USB 3.1 Type-C, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, S/PDIF, USB BIOS
- **Размеры:** 305 x 244 мм

ASUS ROG Zephyrus (GX501VI)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, IPS, 1920x1080, 120 Гц
- **Процессор:** Intel Core i7-7700HQ (4 ядра, 2,8–3,8 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 24 ГБ DDR4
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1080
- **Дисковая подсистема:** 1 ТБ SSD
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Габариты:** 37,9 x 26,2 x 1,7 см
- **Вес:** 2,2 кг

NVIDIA Max-Q

Вторая важная новость Computex – ноутбучная платформа NVIDIA Max-Q. Суть ее проста: NVIDIA слегка придушила GTX 1080, научила ее снижать частоты в зависимости от частоты кадров и предложила ставить в ультратонкие ноутбуки. На выходе получилась крутая концепция легких лэптопов на топовой графике.

ASUS новую концепцию использовала в модели с забавным названием Zephyrus. В толщину она всего 17 мм, однако внутри поместился и 120-Гц дисплей, и топовый i7-7700HQ, и 32 ГБ DDR4, и 1 ТБ SSD на NVMe, и та самая GeForce GTX 1080. На каких GTX 1080 работает частотах – пока не известно, зато мы знаем, как она будет охлаждаться. При открытии у ноутбука чуть приподнимается днище, давая свободный доступ для забора и выброса воздуха.

Кстати, сам ноутбук собран по уже знакомой нам схеме. Корпус сделан из металла, клавиатура смещена вприпик к передней грани, а тачпад стоит по левому краю. Насколько удобна такая компоновка, сможем сказать только после тестов, сейчас же отметим, что для топовой машины Zephyrus выглядит просто потрясающе.

ASUS ROG Swift PG35VQ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 35 дюймов
- **Разрешение:** 3440 x 1440
- **Частота развертки:** 200 Гц
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 1000 кд/м2
- **Углы обзора:** 178°/178°

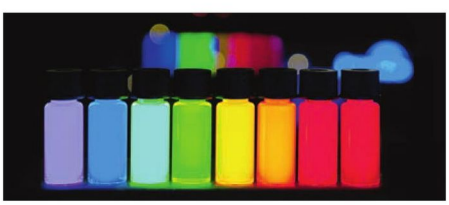
HDR в 21:9

Еще одно повальное увлечение всей Computex – это дисплей с HDR и на квантовых точках в частности. Собственно, такие модели были практически у всех причастных и не причастных к делу производителей. Однако ASUS пошла чуть дальше остальных.

Свой первый Quantum dot – ROG Swift PG27VQ – она показала еще в январе, а на Computex привезла модель Swift PG35VQ с соотношением сторон 21:9. И выглядела она потрясающе.

Сначала скажем о матрице. Это изогнутая IPS-панель с частотой до 200 Гц, поддержкой NVIDIA G-Sync и сумасшедшей яркостью вплоть до 1000 кд/м^2. Игры (на выставке крутился последний **Mass Effect**) на такой панели смотрятся потрясающе.

Впрочем, одной матрицей в ASUS не обошлись. PG35VQ – флагманская модель, и выглядит она соответствующе. Половину задней панели занимает переливающийся всеми цветами радуги логотип ROG.



Естественно, светится он не просто так, а вписан в общую концепцию ASUS AURA. То есть если компьютер собран на материнке компании, то все цвета будут синхронизированы.

Еще одна фишка монитора – внутрь стойки вмонтирован другой блок подсветки, который проецирует на стол логотип ROG. Казалось бы, перебор, но есть одна деталь: вместо фирменного лого можно воткнуть свое. Для этого надо лишь сменить стеклышко в основании.

ASUS ROG Gladius II

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип мыши:** оптическая, 12 000 dpi
- **Интерфейс мыши:** USB
- **Длина кабеля:** 2/1 м
- **Свитчи:** Omron, сменные, 50 млн
- **Количество кнопок:** 7
- **Габариты мыши:** 12,6 x 6,7 x 4,5 см
- **Вес мыши:** 110 г
- **Дополнительно:** RGB-подсветка
- **Цвет:** черный

МЫШКИ

Подсветкой нас привлекла и новая периферия ASUS, которую очень удачно вплели в концепцию AURA. Почти все мышки получили крутую RGB-ленту у основания и круто прокачались по характеристикам.

Gladius II умудрилась скакнуть с 6000 до 12 000 dpi и обзавелась сменными свитчами Omron, которые выдерживают до 50 млн нажатий. Удачной мышка получилась и с точки зрения дизайна – отлично лежит в руке и не напрягает огромным количеством кнопок.

ASUS ROG RAPTURE GT-AC5300

На стенде ASUS мы нашли совершенно фантастический роутер ROG Rapture. Это огромная махина с восемью антеннами и реально необычными чисто игровыми функциями. К примеру, два из восьми LAN-портов выделены чисто под игры (PlayStation 4, Xbox One, компьютеры) и во время загрузки отдают им полный приоритет. Еще в роутер загружен огромный список игровых серверов, которым тоже отдается полный приоритет при нагрузке. Вдобавок Rapture может одновременно поднимать VPN и обычное соединение, через которое будет пропускаться игровой трафик. Отметим, что все это управляется четырехъядерным процессором на 1,8 ГГц, а за беспроводную связь отвечают сразу три модуля – два на 5 ГГц и один на 2,4 ГГц.

ASUS ROG Rapture GT-AC5300

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сетевые стандарты:** WiFi 802.11a/b/g/n/ac, IPv4, IPv6
- **Антенны:** 8, съемные
- **Соединение:** AutoIP, DDHC, PPPoE, PPTP, L2TP
- **LAN:** 8x 1 Гбит/с
- **Порты:** USB 3.1, USB 2.0
- **Размеры (без антенн):** 24,5 x 24,5 x 5,8
- **Вес:** 1,9 кг

ASUS ROG Zenith Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Оперативная память:** 8 x DDR4, до 128 ГБ
- **Слоты PCIE:** 4x PCIEx16, PCIE x4, PCIE x1
- **Дисковая подсистема:** 3x M.2, 6x SATA, U.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** SupremeFX
- **Сеть:** LAN (Intel I211AT), WiFi 802.11ad, Bluetooth 4.2
- **Панель ввода/вывода:** LAN, 8x USB, USB 3.1 Type-C, S/PDIF
- **Размеры:** 305 x 244 мм

AMD и Ryzen

И наконец, последняя, но не по важности, новость с Computex: новая линейка процессоров от AMD, представленная как ответ X299-платформе. Идейно это следующая ступенька уже известных Ryzen, и называется она Threadripper. Пока официально в серию записали только один процессор – топовый 16-ядерник с 32 потоками. На какой он будет работать частоте и сколько за него попросят, неизвестно.

Чуть больше информации есть о новой платформе под Threadripper – материнскую плату на ее основе показывали на стенде ASUS. Называлась модель Zenith Extreme и была построена на базе нового чипсета X399. Глобально он очень похож на конкурирующий X299 – восемь слотов под планки оперативки, огромное количество PCIE-линий (64 штуки) и поддержка всех известных видов накопителей. Естественно, уже стараниями ASUS топовые материнки получат современные USB, 10-гигабитные LAN-модули, WiFi и звуковые карты SupremeFX. Фирменные технологии ROG тоже на месте: автоматические разгоны, расчет на работу под СВО и, куда уж без нее, система AURA.

Кстати, раз уж заговорили про AMD, отметим, что в рамках Computex был показан первый и пока единственный ноутбук на базе Ryzen. Речь идет о модели ROG Strix GL702ZC. Он будет работать на 8-ядерном R7 1700 частотой до 3,7 ГГц, а в качестве видеокарты использовать Radeon RX 580 с 8 ГБ GDDR5.

●●●

На этом мы, пожалуй, и закончим. Как видите, Computex в этом году оказалась богата на события, прямо скажем, мирового масштаба. А это значит, что до конца года нас ждет огромное количество железа и наконец-то здоровая конкуренция. ●

ЧЕРНЫЙ. ТИХИЙ. МОЩНЫЙ.

Тестируем ноутбук MSI GT72VR 7RE Dominator Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, TN, 1920x1080, матовый
- **Процессор:** Intel Core i7-7700HQ (4 ядра, 2,8–3,8 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1070 (1823/8012 МГц, 8 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** 256 ГБ (Samsung SSD MZVPV256HDGL), 931 ГБ (HDD HGST HTS721010A9E630)
- **Оптический привод:** DVD-RAM GUD0N
- **Звук:** Realtek HD audio ALC899
- **Связь:** LAN Killer E2500 Gigabit Ethernet Controller, Wi-Fi Killer Wireless-n/a/ac 1435, Bluetooth 4.2
- **Разъемы:** 6x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 4x 3,5-мм джек (TRS), HDMI, Mini DisplayPort, LAN, SD reader
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** Li-ion, 83 Вт·ч, 7500 мА·ч, 9 ячеек
- **Габариты:** 42,8 x 29,4 x 5,8 см
- **Вес:** 3,85 кг
- **Цена на июнь 2017 года:** 139 000 рублей (2440 $)

Топовые игровые ноутбуки, как правило, сильно перегружены лишним железом – огромным количеством памяти, RAID-массивами на NVMe, матрицами на 4K, звуковыми платами с усилителями. Нет, нам-то, конечно, такое разнообразие нравится, только на конечную цену оно влияет так, что аж страшно становится. Поэтому сегодня мы решили протестировать ноутбук, который формально отвечает всем требованиям «топового лэптопа», но при этом собран, как говорится, без излишеств. Речь о **MSI GT72VR 7RE Dominator Pro**.

Внешнее

Выглядит GT72 солидно: тяжелый, из матового пластика, с редкими темно-красными вставками, металлической крышкой и фирменным логотипом, закатанным под Gorilla Glass. Подсветка, которую так любят в игровом секторе, есть только у клавиатуры. Управлять яркостью, цветами и прочими параметрами можно через утилиту SteelSeries Engine 3. Она же позволяет перепрограммировать клавиши, а также прописать на них макросы. Сами кнопки – полноразмерные, островные и с длинным тихим ходом. По габаритам урезан только F-ряд.

Тачпад огромный, без проблем покрывает всю матрицу и, что хорошо для игр, оснащен парой раздельных кнопок. Они, правда, получились довольно тугими (для двойного клика надо приложить слишком много усилий), зато с ними реально можно играть в **Civilization** или **Deadlight**.

Чисто игровой здесь и экран. Это матовая TN-матрица с частотой 120 Гц и Full HD-разрешением. К цветопередаче и яркости не придраться, а вот углы обзора по вертикали традиционно небольшие.

Внутреннее

Основа вычислительных мощностей – связка из Core i7-7700HQ на ядрах Kaby Lake и 32 ГБ оперативной памяти. За графику отвечает GTX 1070 с 8 ГБ GDDR5. Охлаждают все это два кулера на теплотрубках, которые во время работы сразу выкидывают горячий воздух через решетки за экраном и не прогревают клавиатуру и пространство под запястьями. При необходимости, в особо ресурсоемких приложениях, кулеры можно принудительно раскрутить на полную скорость и сбросить с процессоров 10–15 градусов.

Система хранения данных набрана двумя накопителями – твердотельным NVMe на 256 ГБ под систему и терабайтным жестким диском под все остальное. С правой стороны установлен оптический привод, который за ненадобностью легко заменить съемным контейнером под второй 2,5-дюймовый накопитель.

Для подключения к проводным сетям присутствует гигабитный Ethernet, к беспроводным – WiFi 802.11ac и Bluetooth 4.2. Управлять адаптерами можно через фирменную утилиту Killer, которая позволяет оперативно получать статистику по использованию сетей и выставлять приоритеты приложениям.

Аудиосистема базируется на чипе Realtek и трех динамиках от Dynaudio. Два из них стоят перед экраном, третий расположен на днище и отвечает за средние и низкие частоты. По звуку особых претензий нет – громкий, без хрипов и лишних призвуков. Обычную 2.1-систему ноутбук вряд ли заменит, но посмотреть YouTube или спокойный сериальчик в компании друзей вполне можно. Тут же отметим, что управлять звуком предлагается через утилиту Nahimic. В ней можно подтянуть басы, поиграть с эквалайзером, включить виртуальный звук вокруг, а также подчистить сигнал с микро-

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)			
Настройки	Ultra	High	Medium
Battlefield 1			
Full HD, Ultra	104	116	143
QHD, Ultra	76	84	107
4K, Ultra	40	45	61
DOOM			
Full HD, Ultra	135	138	145
QHD, Ultra	90	95	102
4K, Ultra	46	47	52
For Honor			
Full HD, Ultra	105	140	148
QHD, Ultra	64	89	93
4K, Ultra	31	44	46

Настройки	Ultra	Very High	High	Medium
Ghost Recon Wildlands				
Full HD, Ultra	52	79	91	98
QHD, Ultra	39	57	66	72
4K, Ultra	23	32	36	39

фона. Последнее, кстати, работает в XSplit Gamecaster, на который MSI дает годовую премиум-лицензию.

Отличительная черта топовых ноутбуков MSI – солидное количество разъемов для внешней периферии. Только третьих USB здесь шесть штук, плюс на задней стороне стоит еще и USB Type-C. Под внешнюю акустику и микрофон выведены четыре 3,5-мм джека, для подключения мониторов есть Mini DisplayPort и HDMI. Отметим, что расположены порты удачно: USB раскиданы по обеим сторонам, акустические выходы сгруппированы на левом боку ближе к передней грани, а «видео» распаяно на задней стороне, чтобы не мешалось. Придраться можно только к тому, что гнездо питания стоит рядом с LAN и на ощупь их можно перепутать.

В работе

Дополнительные возможности по управлению ноутбуком и конфигурацией отдельных узлов дает утилита Dragon Center. В ней не особо просто разобраться – не хватает описания некоторых пунктов, – но она предоставляет поистине богатые возможности. Тут можно настроить подсветку, подкрутить цвета экрана, отследить загрузку процессоров, памяти и накопителей и, что особенно важно, подстроить производительность под текущие задачи. Допустим, если вы играете в какой-нибудь квест от **Telltale**, то комбинацией **Fn+F7** можно перевести ноутбук в режим Comfort, скинув частоты видеокарты и, соответственно, скорость работы вертушек. В обратном случае, например в **Prey**, той же комбинацией ноутбук легко переключить в режим Turbo и выжать из него максимум возможностей. Мелочи, но удобные.

Раз уж заговорили о шуме, скажем, что в офисном режиме ноутбук вообще не слышно. Аккумулятора ему хватает на 2,5–4 часа, в зависимости от нагрузки. Неплохо он живет и под фильмами: 2–3 часа батарея держит без проблем. А вот в играх ситуация стандартная – один час полной выкладки, – что, впрочем, неплохо. Встроенной системы охлаждения тут хватает, чтобы i7-7700HQ уверенно набирал 3,8 ГГц, а видеокарта поднималась до 1823 МГц. При этом даже в автоматическом режиме работы вентиляторов температура CPU не поднимается выше 71 градуса, а у GPU остается в пределах 80°C.

Понятное дело, при таких показателях с современными играми ноутбук разбирается без видимых трудностей. На родном Full HD-разрешении он без проблем выдает необходимые 60 fps практически во всех проектах. Мало того, система справляется и с внешними дисплеями на 4K. Если немного снизить настройки, легко получаются вполне играбельные 35-45 fps.

Подведем итог. Каких-то критичных недостатков мы не нашли. У GT72VR все хорошо и с железом, и с охлаждением, и с управлением. Ну и, конечно же, он отлично сбалансирован по стоимости. За нашу комплектацию MSI просит 140 000 рублей. А если отказаться от половины памяти и крутого SSD, то можно уложиться в 122 000 рублей.

РАДИОЛЮБИТЕЛЮ В ПОДАРОК

Тестируем мышь SVEN RX-G980

При всем богатстве выбора многие предпочитают незамысловатые по форме и строению устройства ввода, поэтому значительная часть производителей клавиатур давно прекратила эксперименты с раскладкой, остановившись на классическом варианте, принятом более двадцати лет назад.

С мышками ситуация иная: производители еще экспериментируют с формами, но, как показывает практика, большинство все равно останавливается на простых конструкциях, полностью сформировавшихся в начале двухтысячных. Яркий пример – **SVEN RX-G980**, игровая мышь с подсветкой и настраиваемой чувствительностью оптического сенсора. Посмотрим на нее поближе.

В деле

Корпус у G980 классический – почти симметричный, без явного «горбика», с длинным левым кликом и удобной выемкой под большой палец. Привычно и удобно. С материалами тоже не промахнулись: никакого софттача, только глянцевый пластик, который не истирается, легко чистится и, на наш вкус, гораздо приятнее и удобнее дорогих силиконов или резины. Тут же отметим подсветку. Она трехцветная и лично нам напомнила дорожки на материнских платах. Красиво и ненавязчиво.

В деле мышь хороша. Весит она 140 граммов и без проблем катается по коврикам с плотным матерчатым покрытием. Сенсор выдает от 500 до 4000 dpi и переключается кнопкой под колесиком прокрутки (шесть ступеней). Клавиши под большим пальцем смонтированы удачно: их легко найти на ощупь, но при переносе или резком смещении они не допускают случайных прожатий. Колесико тоже приятное – с мягкой фиксацией и насечками на нем. Поначалу, правда, поскрипывало, но через неделю одумалось.

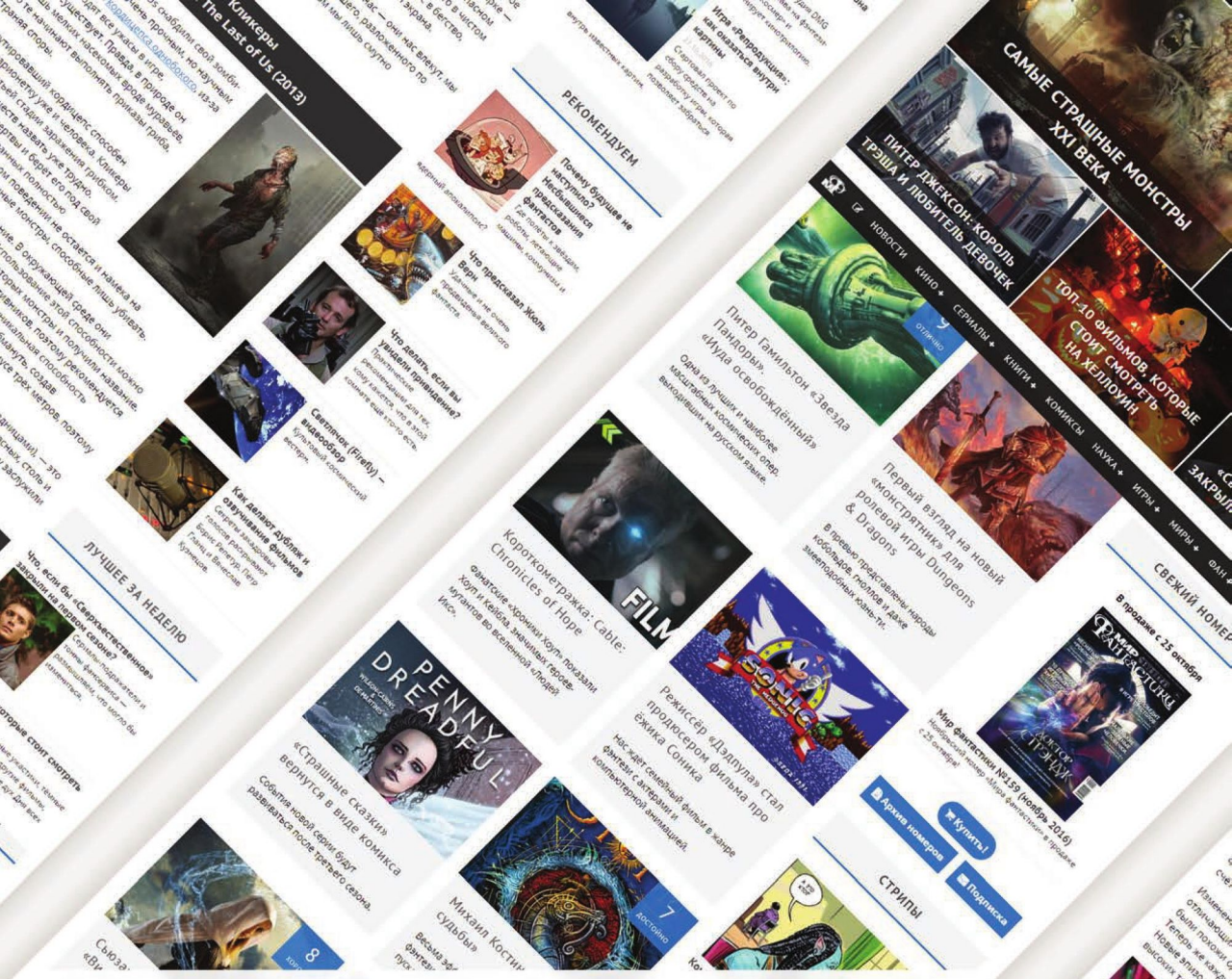
Что же касается игр, то в **StarCraft 2** и **Quake Champions** точность позиционирования была на высоте, а рука быстро привыкла к манипулятору. Держать мышку удобно как ладонью, так и за бока с помощью большого пальца и мизинца.

●●●

SVEN RX-G980 нам понравилась. Всё при ней: привычные формы, удобство позиционирования, оптический сенсор высокого разрешения и чудесная подсветка. Мышь одинаково хорошо подходит и для игр, и для повседневной работы. ● *Игромания.ру*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип мыши:** оптическая, 500/1000/1500/2000/3000/4000 dpi
- **Интерфейс:** USB
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Количество кнопок:** 6+1
- **Наработка на отказ кнопок:** >3 000 000 нажатий
- **Габариты мыши:** 135 x 72 x 42 мм
- **Вес мыши:** 140 г
- **Дополнительно:** подсветка RGB
- **Цвет:** черный
- **Цена на май 2017 года:** 1900 рублей (35 $)



Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»?
С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»?
МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

РЕКЛАМА

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Для «Дешево и сердито» на данный момент доступной видеокартой является **Gigabyte GV-RX460WF2OC-2GD**, использующая разогнанный GPU **AMD Radeon RX 460**. Или, с несущественной доплатой, **MSI GTX 1050 2G OC**. Найти аналогичные видеокарты с 4 ГБ видеопамяти в наличии – уже проблема.
- Видеокарта **MSI GTX 1050 TI 4GT OC** из конфигураций «Накопил!» и «Смерть тормозам», пожалуй, лучшее из того, что можно сейчас найти до 20 000 рублей. Апгрейд до **ASUS DUAL-GTX1060-3G** обойдется в немалые 16 000 рублей.
- Если желаемая видеокарта пока недоступна, есть возможность проапгрейдить другие компоненты системы. Стоит обратить внимание на новую игровую материнскую плату **Gigabyte GA-Z270X-Ultra Gaming** из «Займи, но купи!» с полным набором современных интерфейсов и хорошим разгонным потенциалом.
- Поиски **GeForce 1080 Ti** могут затянуться. **ASUS TURBO-GTX1080-8G** из «Мечты» не многим хуже, но гораздо доступнее.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4600 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4780 ($79,3)
Кулер: Deepcool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	740 ($12,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270M-D3H (mATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 3x SATA Express, M.2, PS/2, 6x USB 3.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7830 ($129,8)
Память: 4 ГБ DDR4-2666 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G4D26AFEA	2680 ($44,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-RX460WF2OC-2GD (AMD Radeon RX 460, 1212/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	7950 ($131,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2860 ($47,5)
Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1090 ($18,1)
Блок питания: HIPRO HPE450 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1630 ($27,1)
Системный блок:	29 560 ($490)
Замена ЦП: Intel Core i3-7100 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2560 ($42,5)
Замена видеокарты: MSI GTX 1050 2G OC (NVIDIA GeForce GTX 1050, 1404–1518/7008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	250 ($4,2)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2666 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G4D26AFEA	2680 ($44,5)
Замена блока питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	720 ($12)
Со всеми наворотами:	35 770 ($593)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	950 ($15,8)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1350 ($22,4)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	1790 ($29,7)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	6880 ($114,1)
С периферией:	46 740 ($774,8)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-7100 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	7310 ($121,2)
Кулер: Deepcool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	740 ($12,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270M-D3H (mATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 3x SATA Express, M.2, PS/2, 6x USB 3.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7830 ($129,8)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G4D26AFEA	5360 ($88,9)
Видеокарта: MSI GTX 1050 TI 4GT OC (NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti, 1341–1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	12 900 ($213,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2860 ($47,5)
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1300 ($21,6)
Блок питания: HIPRO HPE450 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1630 ($27,1)
Системный блок:	39 930 ($661,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	330 ($5,5)
Замена ЦП: Intel Core i5-7500 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,4–3,8 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	5720 ($94,9)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4070 ($67,5)
Замена блока питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	720 ($12)
Со всеми наворотами:	50 770 ($841,6)
Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная)	1040 ($17,3)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($36,5)
Колонки: SVEN MS-305 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц)	2900 ($48,1)
Монитор: Acer K222HQLCbid (IPS, 21,5 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	7310 ($121,2)
С периферией:	64 220 ($1064,5)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 70 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	15 840 ($262,6)
Кулер: Deepcool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1070 ($17,8)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270M-D3H (mATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 3x SATA Express, M.2, PS/2, 6x USB 3.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7830 ($129,8)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G4D26AFEA	5360 ($88,9)
Видеокарта: MSI GTX 1050 TI 4GT OC (NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti, 1341–1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	12 900 ($213,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2860 ($47,5)
Корпус: Aerocool AERO300 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2090 ($34,7)
Блок питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2350 ($39)
Системный блок:	50 300 ($833,8)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	460 ($7,7)
Замена видеокарты: ASUS DUAL-GTX1060-3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1506–1708/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	16 620 ($275,5)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	500 ($8,3)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1710 ($28,4)
Со всеми наворотами:	69 590 ($1153,5)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($24,7)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2310 ($38,3)
Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц)	5200 ($86,2)
Монитор: Iiyama ProLite E2483HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	8450 ($140,1)
С периферией:	87 040 ($1442,8)

Золотая лихорадка

Полные склады ретейлеров и застывший курс доллара усыпили нашу бдительность, а вместе с тем у мирных PC-геймеров появился новый враг – майнеры криптовалюты. В своей жажде наживы они оказались в состоянии поглотить большую часть запасов видеокарт от **GeForce GTX 1060** и старше. **AMD** и **NVIDIA** были просто не готовы к такому росту спроса на топовые GPU. В планах обеих компаний наращивание производства и выпуск спец. версий своих продуктов для майнеров. Но на восстановление рынка может потребоваться до нескольких месяцев.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 21.06.17,
по курсу $1 = 60,33 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 75 ДО 85 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,6–4,2 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	21 070 ($349,3)
Кулер: Deepcool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1070 ($17,8)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270X-Ultra Gaming (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, U.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	10 680 ($177,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G4D26AFEA	5360 ($88,9)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1060-3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1506–1708/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	29 520 ($489,4)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2860 ($47,5)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2590 ($43)
Блок питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2350 ($39)
Системный блок:	75 500 ($1251,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	460 ($7,7)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	2750 ($45,6)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4070 ($67,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1710 ($28,4)
Со всеми навротами:	84 490 ($1400,5)
Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная)	2300 ($38,2)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	3190 ($52,9)
Колонки: SVEN MC-10 (2.0, 2x 25 Вт, 45–27 000 Гц)	5500 ($91,2)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	10 700 ($177,4)
С периферией:	106 180 ($1760)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 115 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	23 310 ($386,4)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	1530 ($25,4)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270X-Ultra Gaming (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, U.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	10 680 ($177,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	8110 ($134,5)
Видеокарта: MSI GTX 1060 GAMING X 6G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1708–1809/8108 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	34 920 ($578,9)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4570 ($75,8)
Корпус: Thermaltake Versa U21 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	3730 ($61,9)
Блок питания: Thermaltake TR2 SMART TR-650P Bronze (650 Вт, 115 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4010 ($66,5)
Системный блок:	90 860 ($1506,1)
Установка СВО: CBO Deepcool Watercooler MAELSTROM 120K (медь, 120 мм, 600–1800 об/мин, 18–32 дБ)	2070 ($34,4)
Замена видеокарты: ASUS TURBO-GTX1070-8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1506-1683/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	10 100 ($167,5)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	9900 ($164,1)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1790 ($29,7)
Со всеми навротами:	114 720 ($1901,6)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3700 ($61,4)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5730 ($95)
Колонки: SVEN HT-210 (5.1, 125 Вт, 40–20 000 Гц)	8200 ($136)
Монитор: Iiyama ProLite X2888HS-B2 (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 3 Вт)	13 610 ($225,6)
С периферией:	145 960 ($2419,4)

МЕЧТА

ОТ 120 ДО 145 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	23 310 ($386,4)
Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ)	2430 ($40,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270X-Ultra Gaming (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, U.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	10 680 ($177,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	8110 ($134,5)
Видеокарта: ASUS TURBO-GTX1080-8G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1607–1733/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	59 920 ($993,3)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6360 ($105,5)
Корпус: Aerocool Dead Silence 230 Black Edition (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4840 ($80,3)
Блок питания: Thermaltake TR2 SMART TR-650P Bronze (650 Вт, 115 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4010 ($66,5)
Системный блок:	119 660 ($1983,5)
Установка СВО: CBO Corsair H100i v2 (медь, 2x 120 мм, 2435 об/мин, 37,7 дБ)	5680 ($94,2)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц PATRIOT Viper 4 PV416G280C6K	8110 ($134,5)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1890 ($31,4)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	9900 ($164,1)
Со всеми навротами:	145 240 ($2407,5)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5280 ($87,6)
Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша)	7620 ($126,4)
Колонки: Microlab H-510 (5.1, 242 Вт, 45–24 000 Гц)	15 250 ($252,8)
Монитор: Iiyama G-Master GB2783QSU-B1 (TN, 27 дюймов, 2560x1440, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	17 920 ($297,1)
С периферией:	191 310 ($3171,1)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	120 000 ($1989,1)
Кулер: CBO Corsair H115i (медь, 2x 140 мм, 2000 об/мин, 40 дБ)	10 490 ($173,9)
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	24 640 ($408,5)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	51 300 ($850,4)
Видеокарты: 2x NVIDIA TITAN X (NVIDIA TITAN X, 1417-1531/10010 МГц, 12 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, HDMI, DisplayPort) + NVIDIA GEFORCE GTX SLI HB	181 470 ($3008)
SSD: 1 ТБ OCZ Toshiba RVD400-M22280-1T (M.2 2280, запись – 1550 МБ/с, чтение – 2600 МБ/с)	40 400 ($669,7)
Жесткий диск: 10 ТБ Seagate Enterprise Capacity ST10000NM0016 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	25 800 ($427,7)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4650 ($77,1)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	27 400 ($454,2)
Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1050 (1050 Вт, ATX, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 12x SATA, 8x MOLEX, 6x 6+2-pin, FDD)	13 690 ($227)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш)	10 510 ($174,3)
Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7120 ($118,1)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	34 450 ($571,1)
Монитор: Iiyama ProLite X4071UHSU-B1 (VA, 39,5 дюймов, 3840x2160, 3 мс, 350 кд/м², 5000:1, D-sub (VGA), 3x HDMI, DisplayPort, 2x 6Вт, USB-хаб)	37 300 ($618,3)
Со всеми навротами:	589 220 ($97 66,7)

ДО СЛЁЗ

Евгений Пекло / Александр Ремизов

ИГРОМАНИЯ КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

игроМедиа | Игромания | Мир Фантастики

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ? НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ? У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА